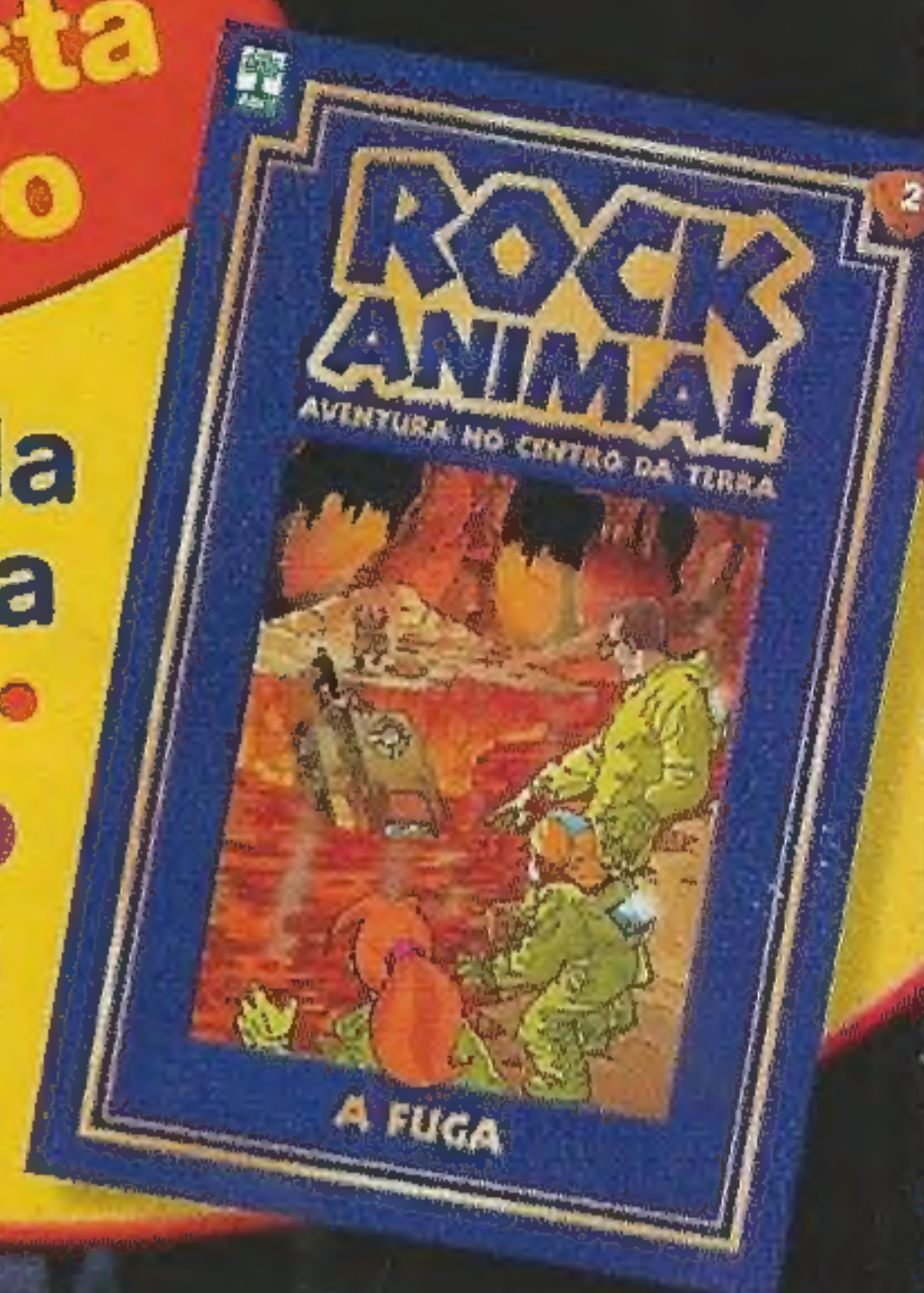
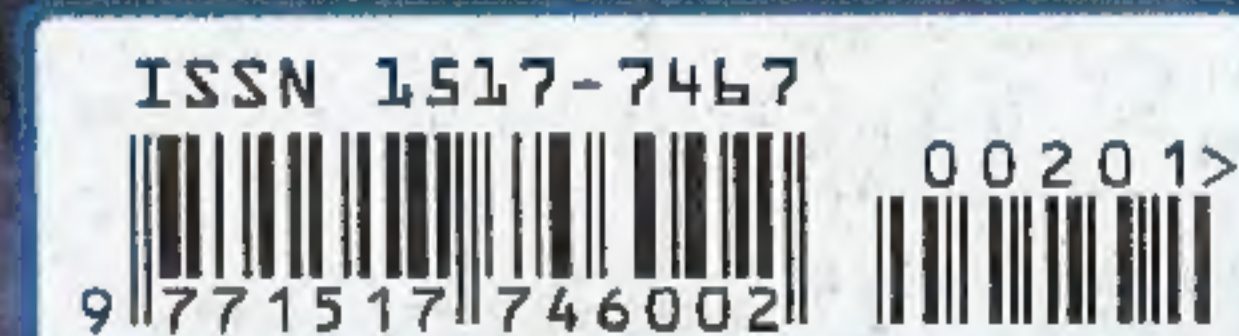
QUADRINHOS • A Vaca e o Frango viram repórteres por um dia
Abril
RECREIO
R$ 5,95*
15/1/2004
Ano 4
Nº 201
*PREÇO PROMOCIONAL
Com esta edição
A segunda revista ROCKANIMAL • Aventura no centro da Terra
ROCK ANIMAL
AVENTURA NO CENTRO DA TERRA
A FUGA
DE ARREPIAR!
Encare 999 fantasmas apavorantes no filme Mansão Mal-Assombrada
ISSN 1517-7467
www.RECREIONLINE.com.br
PARA BRINCAR
Construa um barco igual ao dos antigos vikings
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
GAME BOY ADVANCE
Ajude Mario e Luigi a quebrar o encanto da princesa Peach
Calma, princesa, estou chegando!

NESTE
VERÃO,
EMBARQUE
EM UMA
INCRÍVEL
VIAGEM

RECREIO

AQUI TEM

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

COMO OS ANIMAIS QUE VIVEM EMBAIXO DA TERRA RESPIRAM?

Renan
Navegantes – SC

As formigas e os mamíferos (como o tatu e a marmota) que costumam ficar embaixo da terra vivem em galerias e túneis, com várias entradas e saídas, onde há passagem de ar. Dessa forma, eles conseguem respirar. Além de servir para o ar circular, essas aberturas são usadas pelos mamíferos na hora de enganar os inimigos. Já os animais minúsculos que moram embaixo da terra conseguem respirar porque existe ar entre os grãos do solo.

CONSULTORIA:
CARLOS CAMPANER (entomologista do Museu de Zoologia da USP); ADALBERTO FEBELIANO (vice-presidente da Associação Brasileira de Aviação Geral - Abag); SANDRA REGINA NOGUEIRA (nutricionista); SÉRGIO RANGEL (biólogo) e CHRIS LARSON, do WORLD ALMANAC FOR KIDS.

ILUSTRAÇÕES: JARDIM

POR QUE NÃO SE PODE USAR O TELEFONE CELULAR NO AVIÃO?

Pedro Felipe
Fortaleza – CE

Porque os sistemas de navegação do avião, que ficam em terra, emitem sinais de rádio para o avião se orientar lá em cima. A freqüência de rádio que os celulares usam é bem parecida com esses sinais e um celular ligado pode "enganar" os equipamentos do avião com uma informação errada e provocar acidentes. As chances de isso ocorrer são pequenas, mas existem.

QUANDO A LARANJA ESTÁ PASSADA, ELA TEM MAIS VITAMINA C?

Ricardo dos Santos
Cachoeiro de Itapemirim – ES

Pelo contrário. Quando a fruta está passada, ela tem menos vitamina C. O ideal é sempre comer frutas frescas, já que com o tempo elas vão perdendo seus nutrientes. O gosto amargo que às vezes se sente na fruta passada é um sinal de que a vitamina C se oxidou, ou seja, entrou em contato com o oxigênio e sofreu alterações químicas.

POR QUE OS INSETOS APARECEM MAIS NO VERÃO?

Tatiany Bueno
São Paulo – SP

Os insetos são animais pecilotérmicos, ou seja, a temperatura de seu corpo varia de acordo com o ambiente. Em geral, ele ficam mais ativos no verão, quando a maioria sai em busca de parceiros para acasalar e se reproduzir. É nessa mesma época que nascem os filhotes e por isso vemos mais insetos.

QUEM INVENTOU O EXTINTOR DE INCÊNDIO?

Gabriel Brito
Rio de Janeiro – RJ

Dois americanos são apontados como os inventores do extintor de incêndio: Thomas J. Martin, que registrou o invento, e Percy Julian, que criou o aparelho com espuma, na época da Segunda Guerra Mundial. Antes deles, outros inventores de vários países fizeram experiências para desenvolver objetos semelhantes, sem no entanto registrar os experimentos.

VOCÊ SABIA QUE...

- A galinha é o animal doméstico mais numeroso que existe? Os pesquisadores acreditam que existam cerca de 10 bilhões de galinhas no planeta, produzindo em média um total de 500 bilhões de ovos por ano!

TESTE

Você tem m

Fantasmas não existem, mas nem sempre saber disso ajuda a não ter medo deles. Veja até que ponto você acredita nesses seres sobrenaturais.

Vocês estão brincando de quê?

1 Quando passa em frente a uma casa abandonada, você:

- ● Muda de calçada na mesma hora.
- ■ Dá uma espiada pelas frestas para ver como é lá dentro.
- ▲ Sente vontade de entrar e explorar cada cômodo.

2 Na hora de dormir, você:

- ■ Procura não pensar em assombração nem em outras bobagens.
- ▲ Apaga a luz e cai no sono.
- ● Examina o quarto para ver se não tem nenhum fantasma.

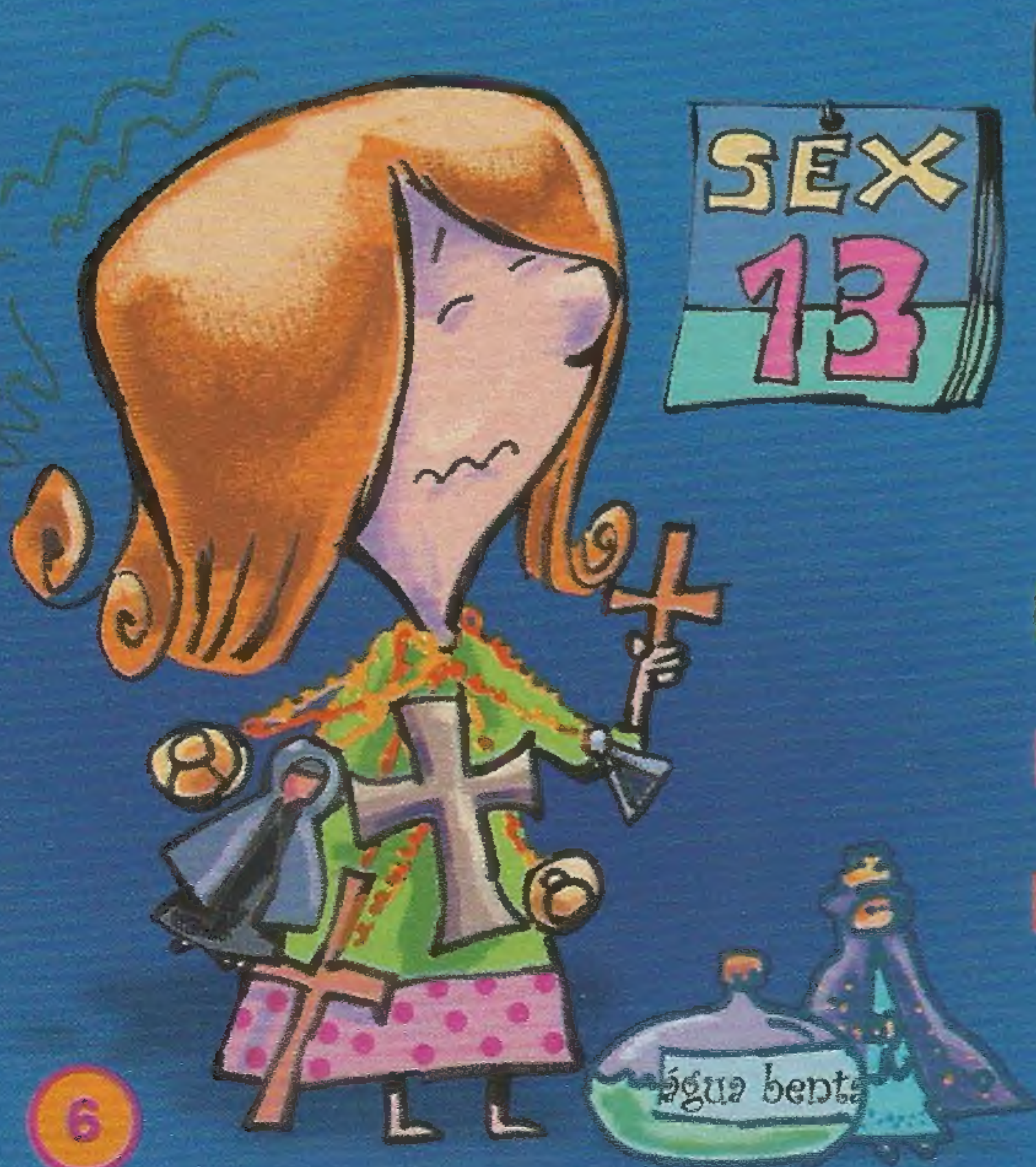
3 Você vai passar as férias no campo e se hospeda num velho sobrado. Tarde da noite, ouve os degraus da escada rangendo. O que você faz?

- ▲ Vira para o lado e dorme.
- ● Fica de cabelo em pé e começa a gritar.
- ■ Vai olhar para ver o que é.

4 Se ouvisse barulho de correntes se arrastando, você:

- ● Pensaria que só pode ser coisa de alma penada.
- ▲ Acharia que isso só acontece em filmes de terror.
- ■ Sentiria um certo medo, mas não daria muita bola.

5 Quando alguém conta casos de fantasmas, você:

- ■ Fica um pouco assustado, mas sabe que nada disso existe.
- ● Morre de medo e não consegue dormir à noite.
- ▲ Se diverte com essas histórias cheias de imaginação.

edo de fantasma?

6 **Imagine que você está lendo um livro numa sala cheia de quadros com retratos antigos. O que acontece?**

- ● Acha que está sendo observado pelos retratos, como se eles cochichassem.
- ■ Aprecia as pinturas e depois se concentra na leitura.
- ▲ Lê numa boa e nem liga para os retratos.

7 **Numa noite, você olha pela janela e vê um vulto branco. Qual a sua reação?**

- ▲ Acha que esqueceram um lençol no varal.
- ● Se benze várias vezes porque só pode ser um fantasma!
- ■ Chama alguém para descobrirem o que é.

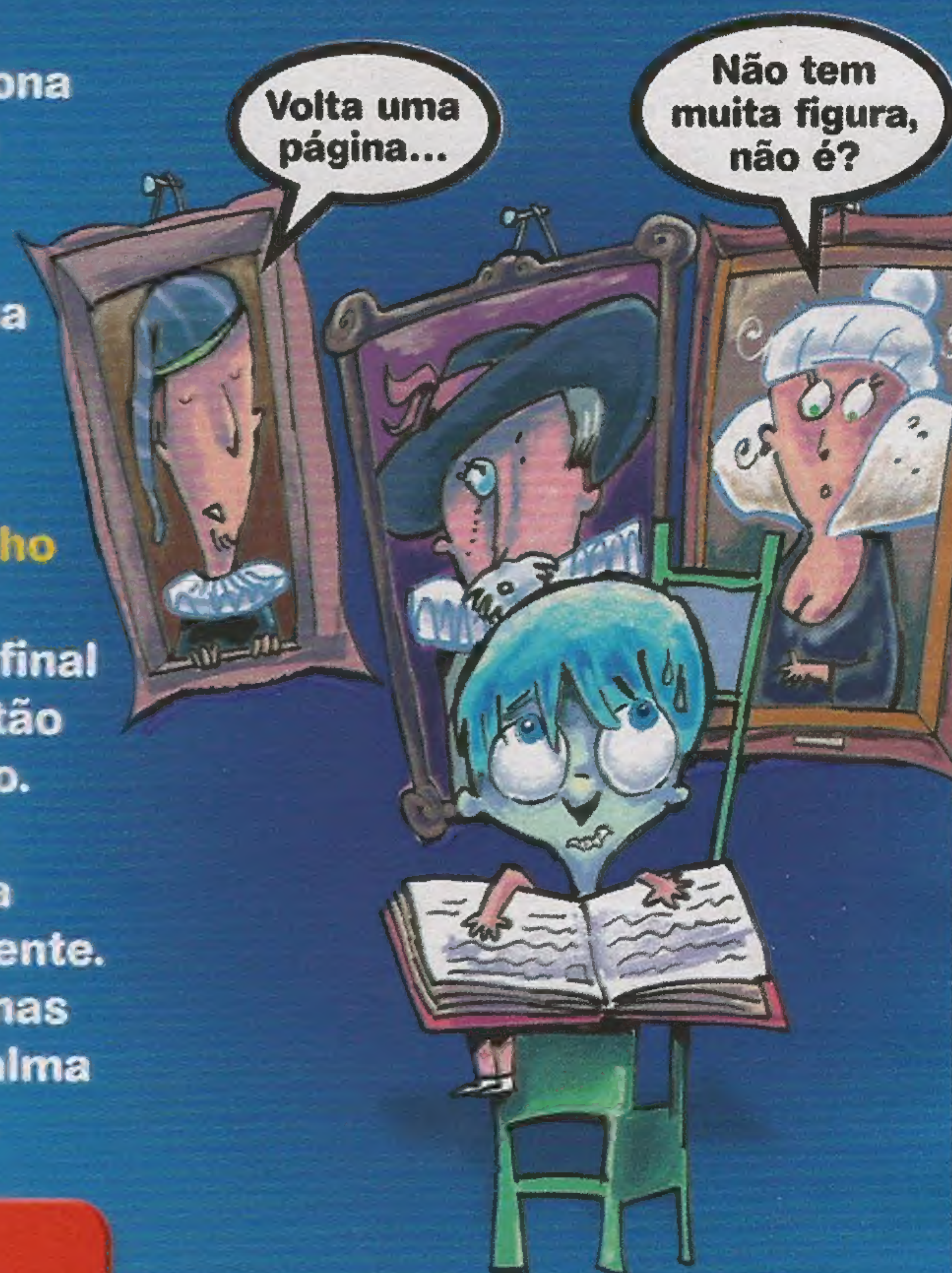
8 **Se de repente caísse uma tempestade e o lugar mais próximo fosse uma casa velha caindo aos pedaços, o que você faria?**

- ▲ Iria até lá e procuraria um lugar para se abrigar.
- ■ Pegaria uma carona no guarda-chuva do primeiro que passasse.
- ● Voltaria para casa todo molhado.

9 **Quando alguém chega de mansinho e faz bu!, você:**

- ● Leva um susto, afinal os fantasmas estão sempre rondando.
- ▲ Não liga, porque nunca se assusta assim tão facilmente.
- ■ Leva um susto, mas não acha que é alma do outro mundo.

10 **Numa sexta-feira, dia 13, você:**

- ● Nem sai de casa de medo.
- ▲ Nem lembra que dia é.
- ■ Por via das dúvidas, usa um amuleto.

CONFIRA O RESULTADO

SE MARCOU MAIS ●
Você deve ter muita imaginação e por isso vê fantasmas em todo lugar. Às vezes é até gostoso sentir um medinho, mas, se isso estiver atrapalhando você, fale com os seus pais. Eles vão ajudá-lo a superar esse medo.

SE MARCOU MAIS ■
Os fantasmas não ocupam muito os seus pensamentos, mas um barulho estranho já é motivo para ficar com pé atrás. Lá no fundo, você sabe que esses seres são frutos da imaginação e não fazem mal a ninguém.

SE MARCOU MAIS ▲
Você não está nem aí para fantasmas, pois sabe que não existem. Pelo jeito, dificilmente você se assusta à toa, e tenta manter a calma quando sente algum medo. Isso é legal, mas não precisa bancar o durão o tempo todo, ok?

CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

Prepare-se para ficar de cabelo em pé

ENTRE SUSTOS E

Se um fantasma já dá medo, imagine só se você encontrasse 999 juntos! Pois eles são as estrelas do filme **Mansão Mal-Assombrada**, a nova produção da Disney.

A história começa quando o telefone toca na casa do corretor de imóveis Jim Evers, tarde da noite. Do outro lado da linha, o dono de uma antiga mansão diz que quer vendê-la o mais rápido possível. O problema é que Jim já havia combinado passar o fim de semana com sua família e claro que eles não gostam nem um pouco da mudança de planos.

e rir bastante com o filme Mansão Mal-Assombrada.

GARGALHADAS

A mulher de Jim, Sara, sugere adiar a venda da casa para que as crianças Michael e Megan possam aproveitar a companhia do pai, que está sempre muito ocupado.

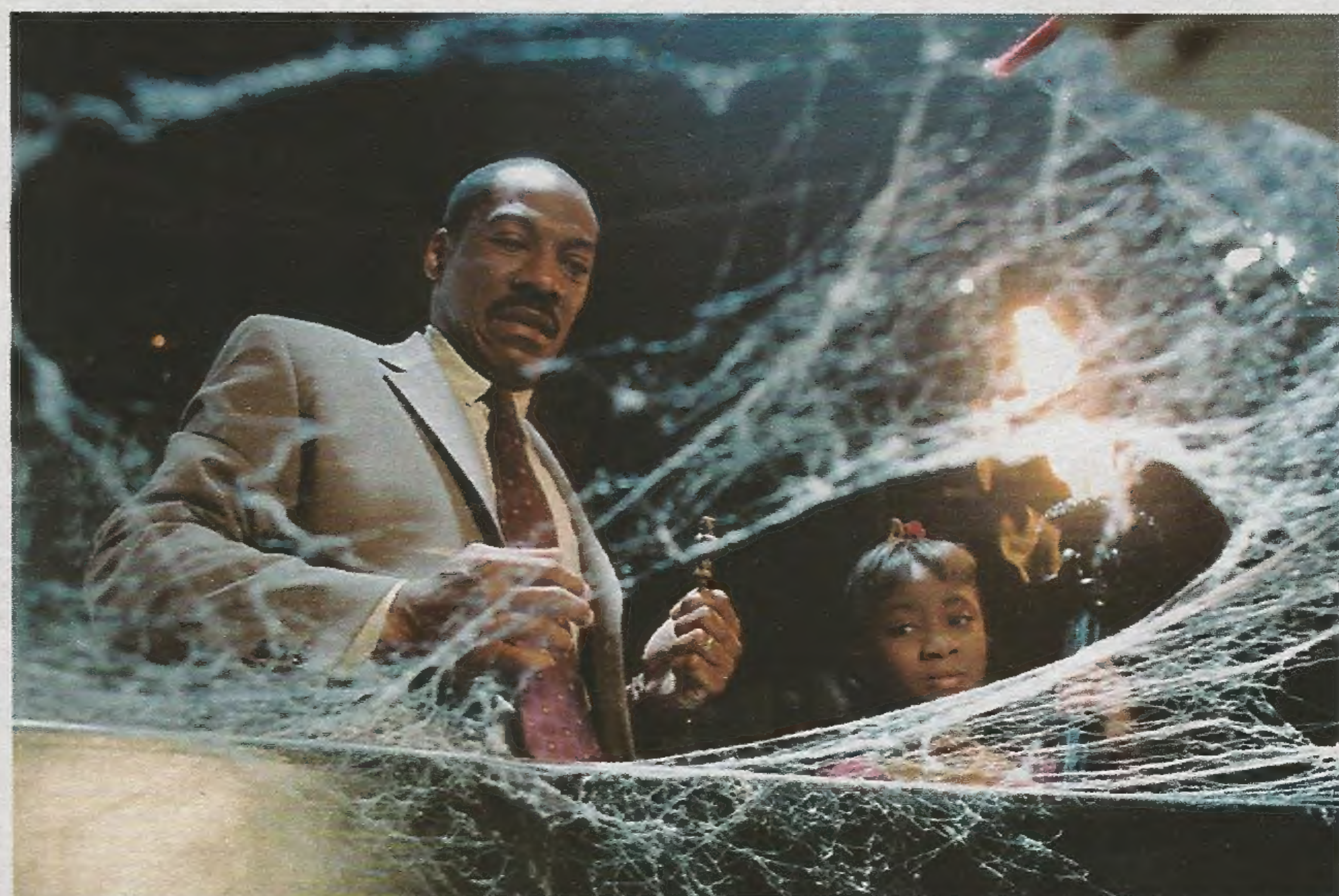
Mas Jim tem uma idéia para não perder esse grande negócio: levar as crianças e Sara na visita a tal casa. Assim, ele pode conhecer a propriedade e ao mesmo tempo dar um passeio com a família.

O plano parecia perfeito, até darem de cara com o portão de uma casa em ruínas, escondida em um pântano escuro e isolado.

Apesar da aparência ameaçadora, a família decide conhecer o interior da mansão e não demora muito para descobrir que ela é cheia de fantasmas e de mistérios.

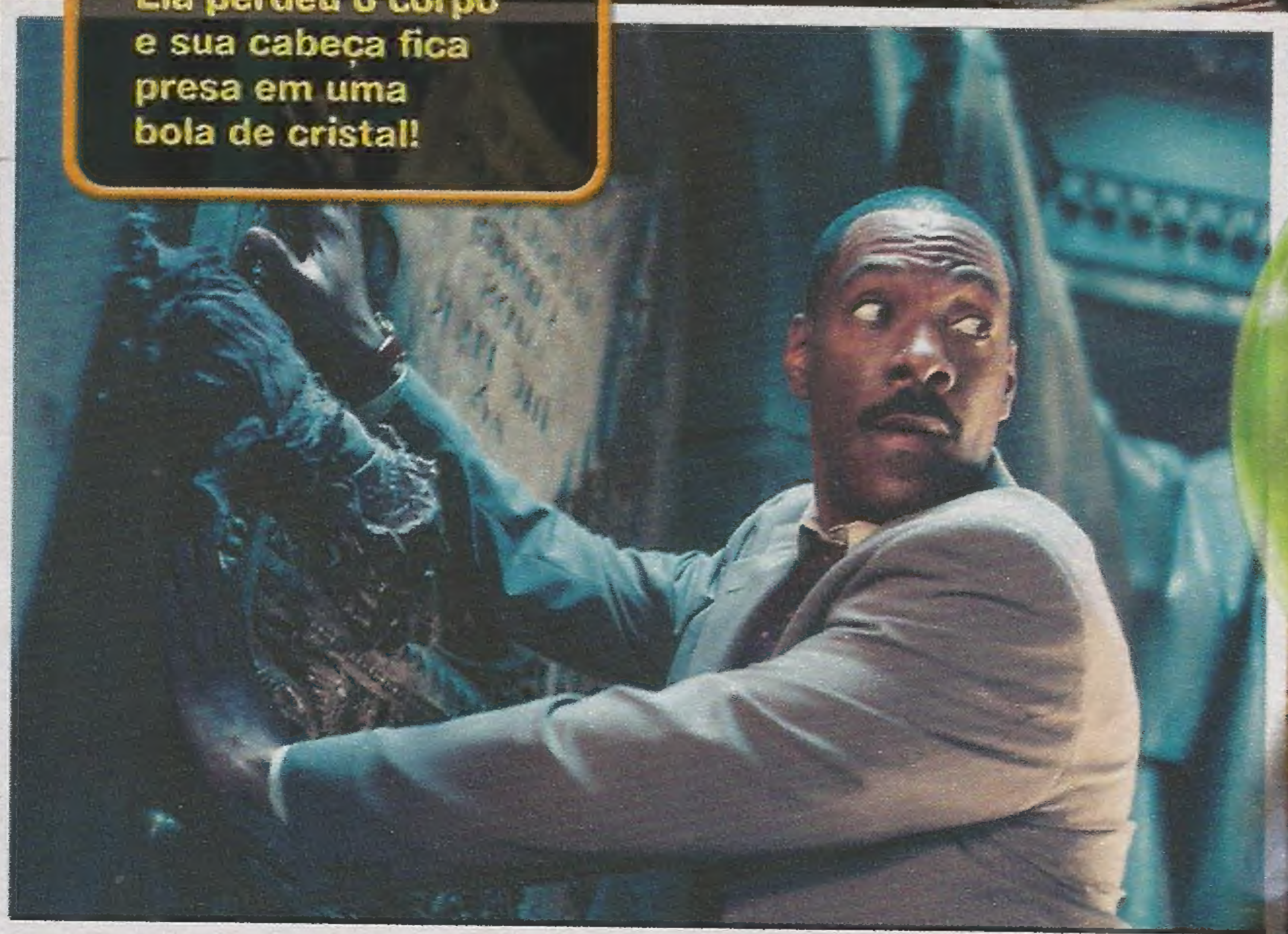
Para dar realismo às cenas, a pele e os ossos dos fantasmas foram apagados no computador.

Participação especial

Aranhas de verdade também integram o elenco do filme. Sob os olhos atentos de um treinador de animais, 150 tarântulas de patas rosa das Guianas, na América do Sul, participam de uma cena noturna no cemitério.

HISTÓRIA DE CENTENAS DE ANOS

Dentro da casa, os quatro visitantes são recepcionados pelo esquisito e suspeito mordomo Ramsley.

Muito assustados, Jim, Sara, Michael e Megan percorrem os cômodos sombrios do casarão sob os olhares atentos das figuras dos retratos pendurados nas paredes. Até que encontram o dono da mansão, o fantasma do senhor Edward. Com o olhar fixo em Sara, ele começa a contar que, há centenas de anos, era apaixonado por uma jovem garota, muito parecida com a mulher de Jim, mas um estranho acontecimento impediu a união dos dois.

Um dos habitantes da mansão é Madame Leota. Ela perdeu o corpo e sua cabeça fica presa em uma bola de cristal!

Como se a situação já não fosse ruim o suficiente, bem nesse momento, uma terrível tempestade aprisiona a família Evers na mansão.

Sem escolha e com a ajuda de Madame Leota, uma vidente que perdeu seu corpo e tem a cabeça presa em uma bola de cristal, Jim, Sara, Michael e Megan têm de desvendar os segredos que o lugar esconde. Tudo isso antes de o fim de semana terminar!

A mansão mal-assombrada é cheia de assoalhos que despencam, quadros que têm vida e passagens secretas. Os fantasmas que moram lá circulam pelos arredores há centenas de anos.

A MANSÃO EXISTE!

O filme Mansão Mal-Assombrada foi inspirado em um atração de sucesso dos parques Disney.

Como no filme, os visitantes são recebidos pelo mordomo Ramsley e, sentados em cadeiras que deslizam sobre trilhos, passeiam por quartos e corredores sinistros.

Seres do outro mundo estão espalhados por toda parte, inclusive nas cadeiras ao lado dos visitantes.

Os efeitos especiais e as surpresas da atração são muito legais!

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

MONSTRO

Misturando um pouquinho de algumas criaturas fantásticas, criamos um ser para lá de esquisito e nada agradável de se encontrar!

Na imaginação das pessoas, sempre existiram monstros. Os antigos gregos morriam de medo dos ciclopes, seres de um olho só, e das harpias, mulheres com pernas e asas de abutre. Sem falar do Minotauro, com corpo de homem e cabeça de touro. Já os egípcios tinham deuses meio gente, meio bicho e até uma estátua de um ser com patas de leão e rosto de humano: a Esfinge.

Na Idade Média, muita gente não viajava pelos oceanos porque pensava que havia imensas serpentes, além de sereias que atraíam as pessoas para o fundo do mar.

Com o tempo, a lista de esquisitões aumentou. Até que em *Monstros S.A.* tiveram a idéia de contar que essas figuras têm medo de... crianças! Você pode não ter medo de monstro, mas com certeza sentiria um arrepio se encontrasse o monstrão aí do lado, que tem características de vários seres! Depois de ler sobre ele, que tal inventar um outro mais tenebroso?

Cabeças de hidra
Como o antigo monstro das histórias gregas, ele tem várias cabeças. A vantagem é que elas pensam melhor do que uma.

Olho de ciclope
É um só, mas enxerga melhor que águia e dá um toque especial ao visual monstruoso.

Dentes de vampiro
São perfeitos para devorar batatas fritas e outras delícias.

Faro do gigante de *João e o pé de feijão*
Nenhum cheiro escapa a esse narigão!

Hálito de dragão
Soltar fogo pela boca é ótimo para abrir caminho, fazer pipoca e assar marshmallow.

Pés do Abominável Homem das Neves
São enormes. Ideais para deixar pegadas assustadoras e para jogar futebol.

Corpo de fantasma
Muito útil para atravessar paredes. O único problema é que com esse corpinho ele quase não aparece nas fotos.

Garras do Monstro da Lagoa Negra
Tem membranas entre os dedos que facilitam o deslocamento na água e garantem pontos na natação.

TEXTO MARCELO ALENCAR
ILUSTRAÇÃO BIRY

SUPERPODEROSO

Cabelos de medusa
Em vez de fios que embaraçam e precisam ser cortados, cobras vivas. Uma boa pedida para quem não quer perder tempo se penteando.

Penteado de lobisomem
Faz sucesso nas festas em noites de lua cheia.

Orelhas de ogro
Iguais às do Shrek. Além de ouvir superbem, guardam uma reserva de cera e são um charme.

Asas do Pássaro Roca
Esse vilão de *As aventuras de Simbad, o marujo* é capaz de voar bem alto levando toneladas de peso.

A ficha do monstro

Onde vive ▸ no mundo inteiro.

Tempo de vida ▸ não importa muito, já que vira fantasma e fica mais poderoso depois que morre.

Tempo de gestação ▸ pode se multiplicar instantaneamente, com a força do pensamento.

Alimentação ▸ come de tudo. Tudo mesmo, portanto, cuidado!

Pele de fogo-fátuo
Esse ser do folclore brasileiro tem um visual muito louco: é verde e brilha no escuro.

Barriga do King Kong
Já pensou quanto sorvete cabe no estômago do monstrão, que tem 13 metros de altura?

Cauda do Godzilla
Grande e espinhuda, mantém gente chata afastada, mas às vezes atrapalha, pois esbarra em tudo.

Era uma vez

Uma história de arrepiar os cabelos

Todo sábado, em Fantasmolândia,
era aquela confusão.

Os fantasmas se preparando
para a grande ocasião.

Á noite, rolava balada
na porta do cemitério,
com música e azaração
e um clima de mistério.

À tarde, no salão de beleza,
os esqueletos se enfeitavam.
E as bruxinhas, com certeza,
suas longas cabeleiras pintavam.

Roxo, lilás e preto eram as cores preferidas.
Todas queriam morcegos estampados
em suas unhas compridas.

O cabeleireiro, coitado,
é que sempre ficava tristinho.
Ninguém queria penteado
ou cabelo arrumadinho.

TEXTO ELIANA SÁ
ILUSTRAÇÃO VÍTOR TAVARES

DIVERSÃO TOTAL

Encare um desafio duplo em Mario & Luigi: Superstar Saga.

O cartucho traz uma surpresa: o antigo jogo Mario Bros que é divertido.

Suba no bloquinho marrom e ganhe uma foto de Mario e Luigi.

Mario e Luigi estão juntos em mais uma aventura para Game Boy Advance. A confusão começa quando um vilão substitui a voz da princesa Peach por bombas.

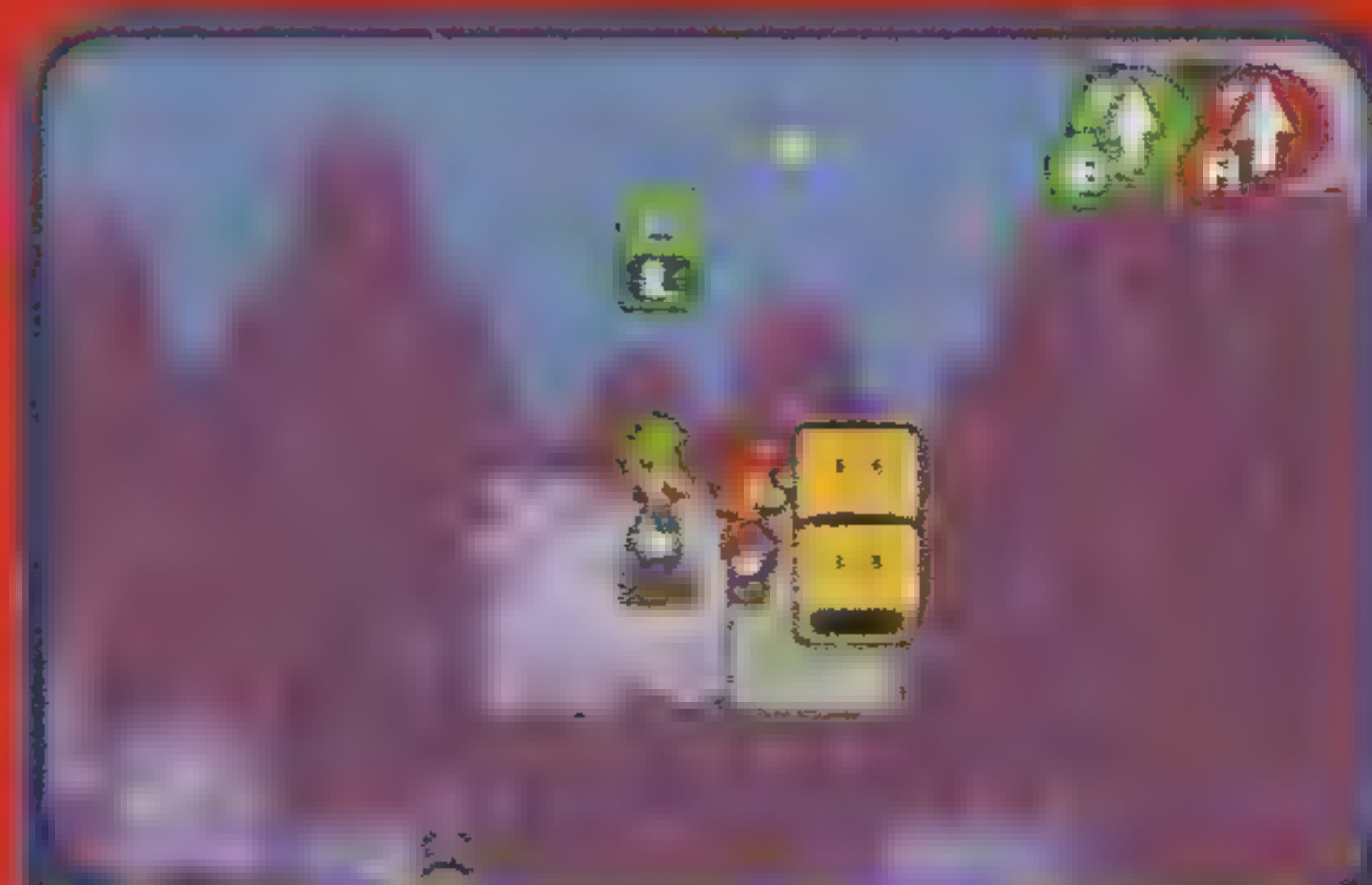
Daí, toda vez que ela tenta dizer algo, bombas explodem. Antes que a Peach acabe com o mundo sem querer, os heróis entram em ação. E ainda contam com a ajuda de Bowser, um dos inimigos de Mario.

O jogador controla alternadamente Mario e Luigi. Enquanto o botão A manipula um, o botão B executa as ações do outro. Para decidir quem vai na frente, basta apertar o *Start*. Em fases com nomes engraçados, como Vale Teehee, Montanha Hoohoo ou Oceno Oho, você tem de solucionar quebra-cabeças e enfrentar inimigos em batalhas.

À medida que avança, vai ganhando habilidades. Alguns acessórios, como o martelo, ajudam na exploração do ambiente. Por exemplo, se Luigi acerta uma martelada na cabeça do irmão, Mario fica baixinho e pode entrar em lugares minúsculos.

Se você evoluir e conseguir muitos pontos, os dois até trabalham juntos. Afinal, vale tudo para trazer de volta a voz da princesinha e evitar que ela destrua o mundo.

Lutando bastante, o personagem sobe de nível e ganha novas habilidades.

Para passar por esse desafio, pule seguindo as indicações que surgem na tela.

Os blocos verdes são alvos de Luigi e os vermelhos, de Mario.

Com uma bola dá para brincar de uma porção de coisas. Aí vão algumas dicas para você se divertir com a turma.

BOLAS PARA TODAS AS HORAS!

Estradinha

Você vai precisar de um chão de terra e de bolinhas de gude.

Faça um caminho tortuoso no chão. Ao longo dele, cave buracos um pouco maiores que a bolinha.

Tirem a sorte para ver quem começa. O escolhido tem de dar petelecos na sua bola, tentando encaixá-la em todos os buracos.

Se a bolinha sair do caminho, ele passa a vez e recomeça do início.

Se ela não parar no buraco, ele passa a vez e depois continua da posição que jogou pela última vez.

Vale tentar acertar a bolinha do amigo, empurrando-a para fora. Se conseguir, o jogador tem de começar de novo.

Vence quem percorrer todo o caminho primeiro.

Jogo do obediente

Escolham um lugar onde não há nada que possa quebrar. Um jogador lança a bola na parede, agarrando-a em seguida. O outro dá as ordens.

Se for dito seu lugar, é preciso pegar a bola sem tirar os pés do chão. Em zás-trás, deve-se girar o corpo antes de agarrar a bola. Já em trás e frente, o jogador tem de bater palmas atrás e na frente do corpo. Vocês podem também inventar outras ordens.

Quando o jogador que está com a bola errar ou deixá-la cair, os dois trocam de lugar.

Campeão de mira!

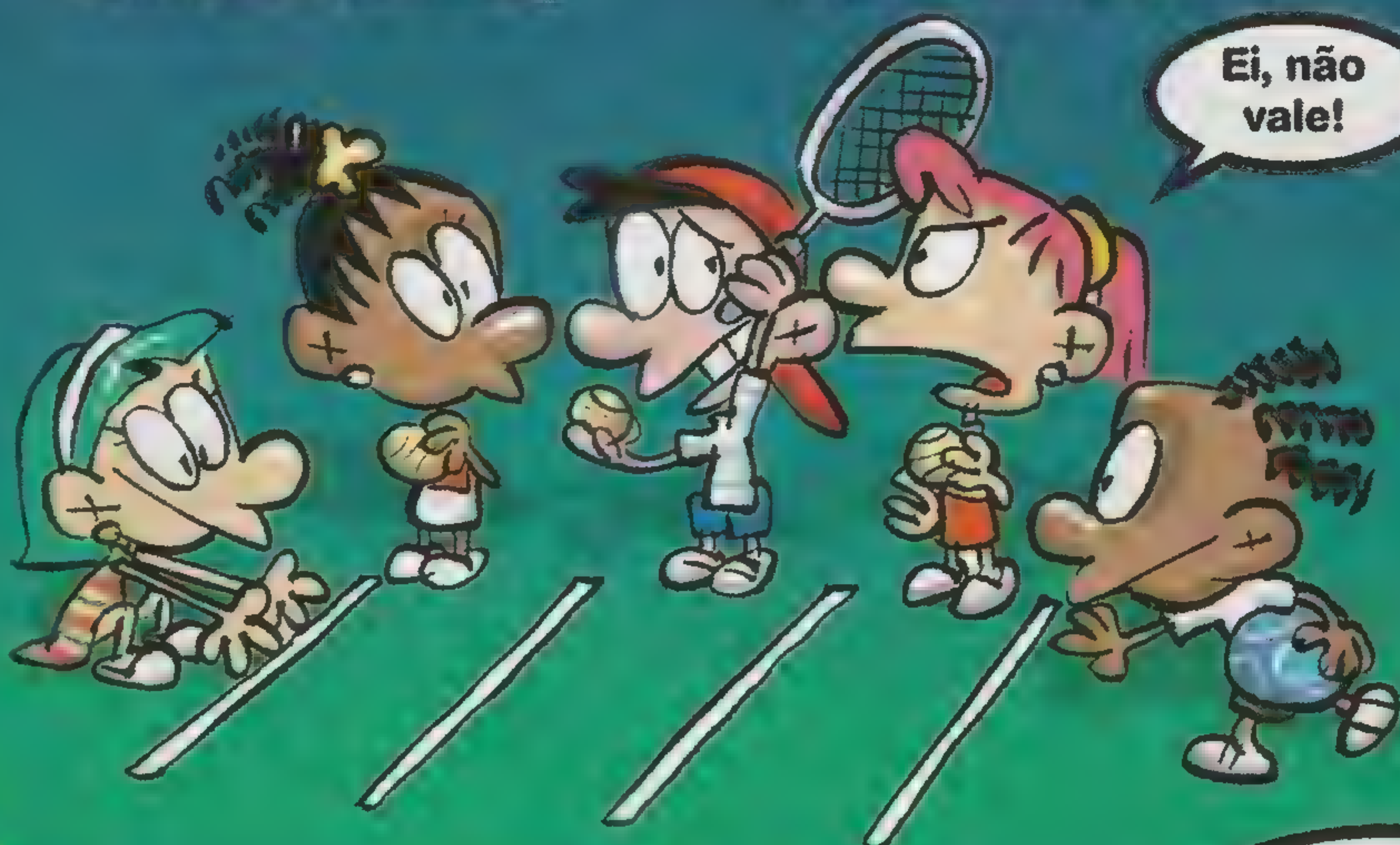
Esta brincadeira precisa de pelo menos quatro jogadores.

Risquem linhas paralelas no chão, marcando a área de cada participante.

Os jogadores ficam lado a lado dentro das suas áreas, de onde não podem sair.

Um dos jogadores da ponta segura uma bola. Os que ficaram no meio seguram uma bolinha de tênis (ou parecida) cada um.

Os jogadores da ponta devem lançar a bola um para o outro. Quando for jogada, os outros devem tentar acertá-la com suas bolinhas, mas apenas enquanto a bola estiver passando pelo seu espaço.

Quem conseguir troca de lugar com quem arremessou a bola.

Jogo da melancia

Neste jogo, melancia é um jeito de chamar a bola, claro. Para brincar junte a turma e façam uma roda. Tirem a sorte para ver quem ficará com a melancia.

O escolhido anda ou corre dentro da roda com a bola. Ele pode jogá-la para o alto, fingir que vai lançá-la, fazer malabarismos etc. Tudo para distrair a atenção dos colegas. De repente, ele joga a bola para trás.

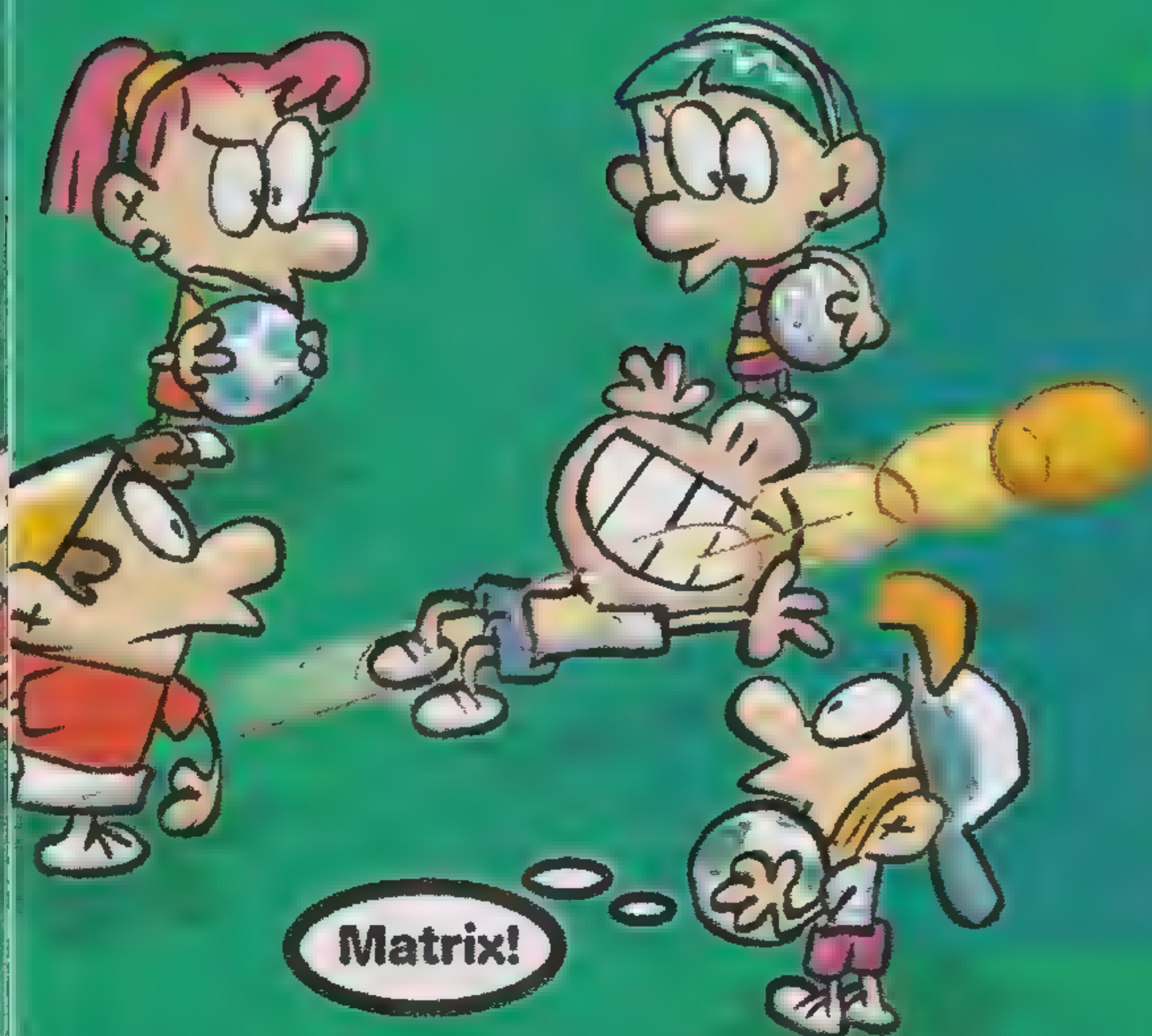
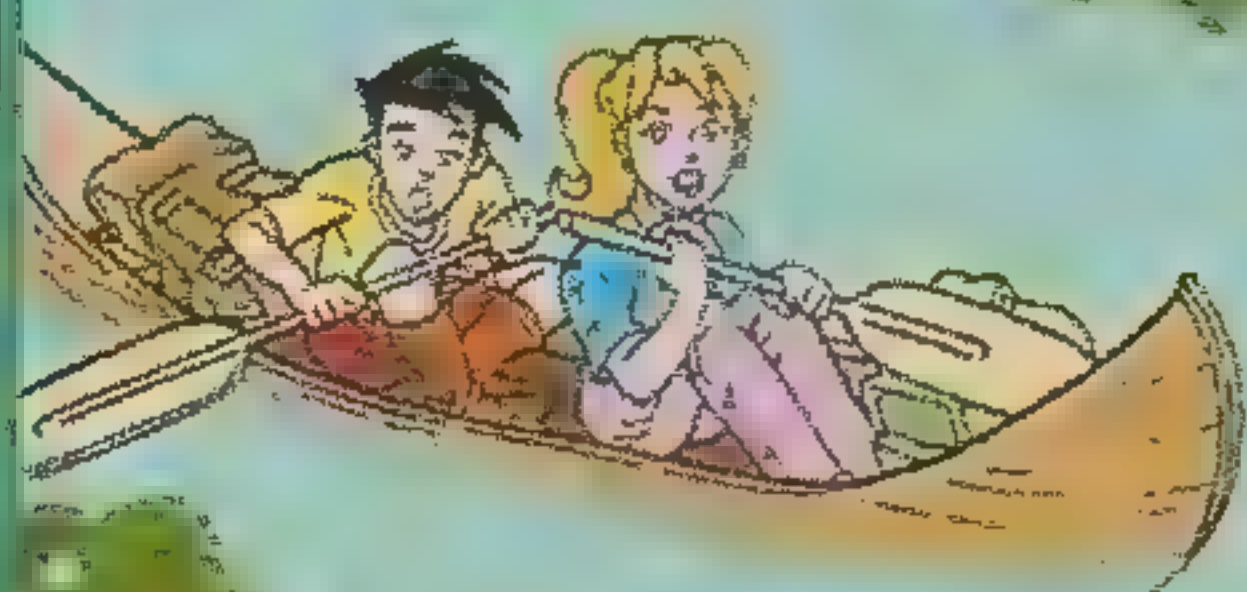
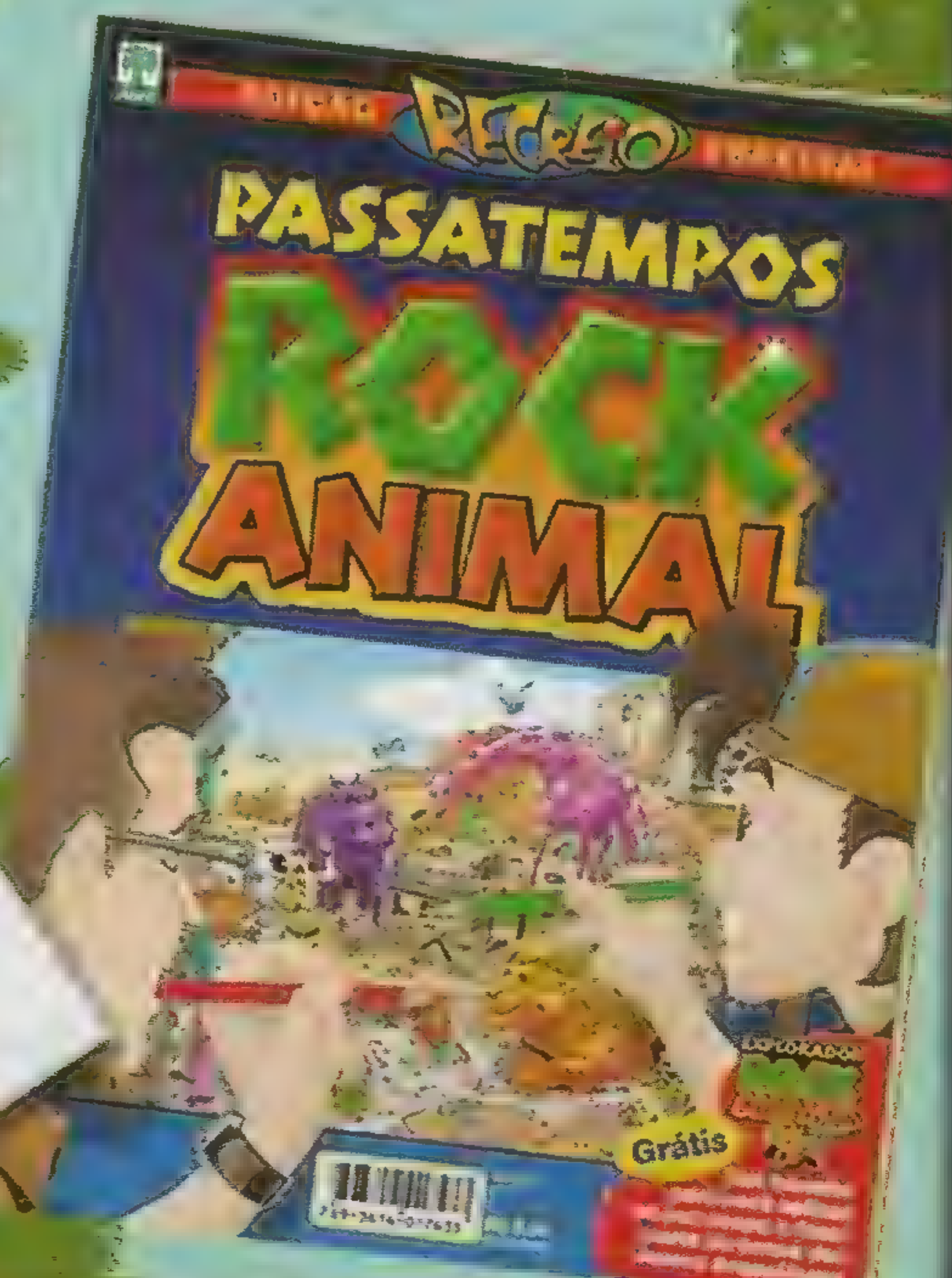
Quem conseguir pegá-la vira o dono da bola, vai para o centro da roda e a brincadeira recomeça.

Fique esperto!

Escolham uma bola bem leve e macia para este jogo. Vale também usar uma bola um pouco murcha para que ninguém se machuque.

Formem uma roda e tirem a sorte para ver quem vai ficar no meio. Os jogadores têm de tentar acertar as pernas do sorteado. Quem acertar troca de lugar com o colega.

Quem conseguir desviar de mais lances é o vencedor.

JEAN GALVÃO

Encontre o caminho para este tesouro.
Passatempos ROCKANIMAL. Uma revista especial com testes, jogos, enigmas e desafios para você se sentir um arqueólogo de verdade.
Grátis:
um transfer animal para você aplicar na sua roupa e fazer parte da turma dos Jovens Arqueólogos.
RECREIO
Já nas bancas.
EXPLORADOR ROCK ANIMAL
RECREIO
PASSATEMPOS
ROCK
ANIMAL
Grátis

ENIGMA

Leia as pistas com atenção e tente descobrir o nome de cada flor.

Resposta na página 42.

- Os vasos de Anabela e Duda não têm a cor amarela.
- As pétalas de Julica e Minerva são brancas.
- Os vasos de Vivi e Florisbela não têm a cor azul.
- As pétalas de Florinda não são azuis.
- Julica está entre Duda e Vivi.

A

B

C

D

E

F

G

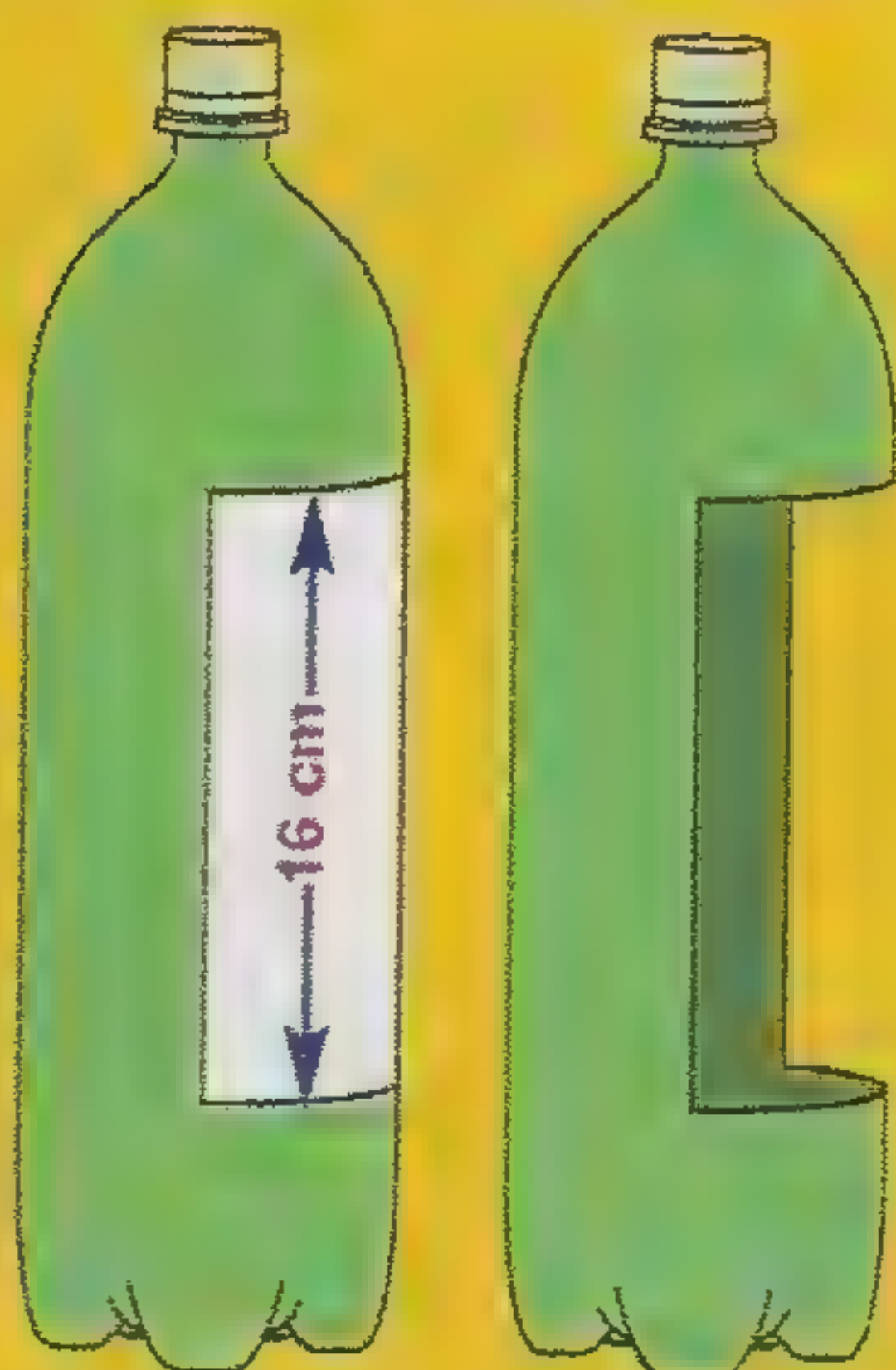
Embarque nessa!

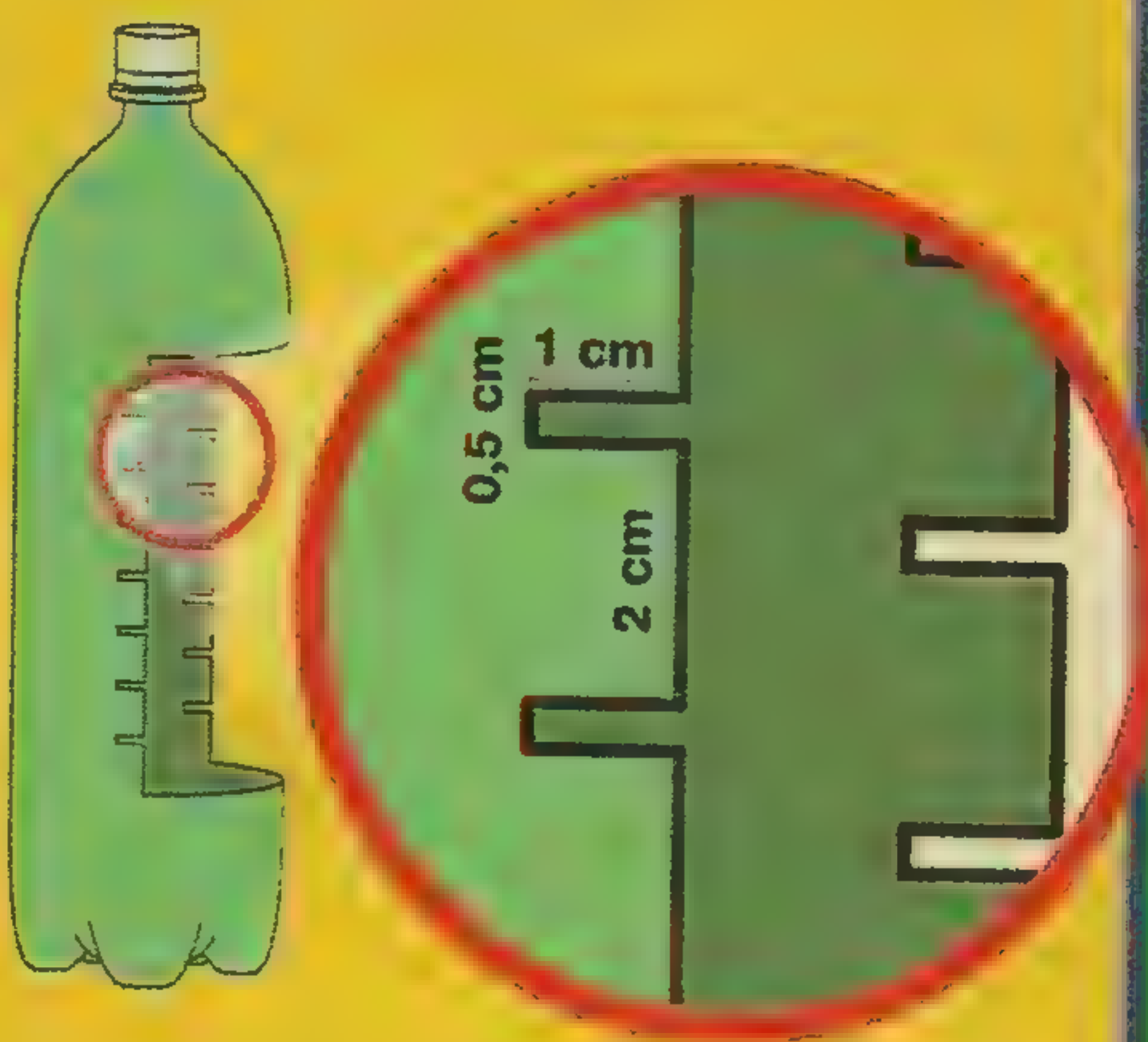
Os antigos vikings eram grandes navegadores. Que tal construir um barco como o deles e cruzar os mares?

Você vai precisar de:

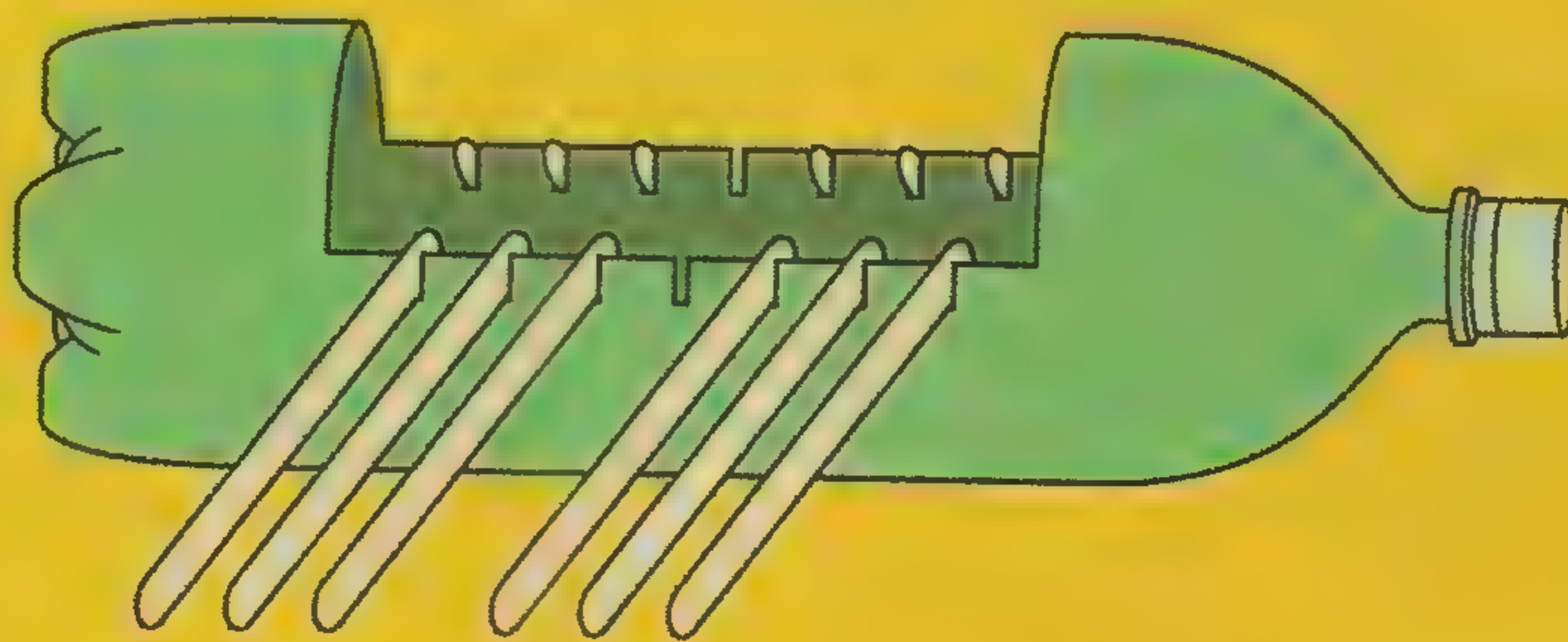
- 1 folha de sulfite
- 1 garrafa de refrigerante de 2 litros
- caneta hidrocor
- 12 palitos de sorvete
- papelão
- vareta
- fita crepe
- tinta guache colorida

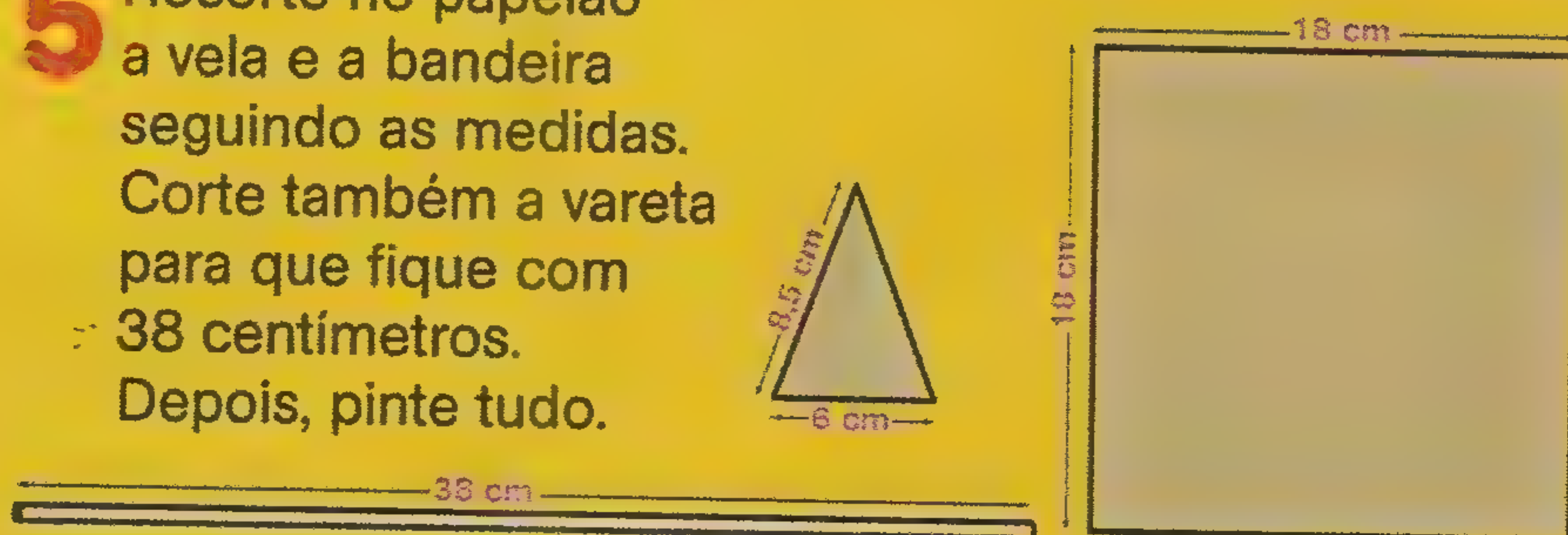
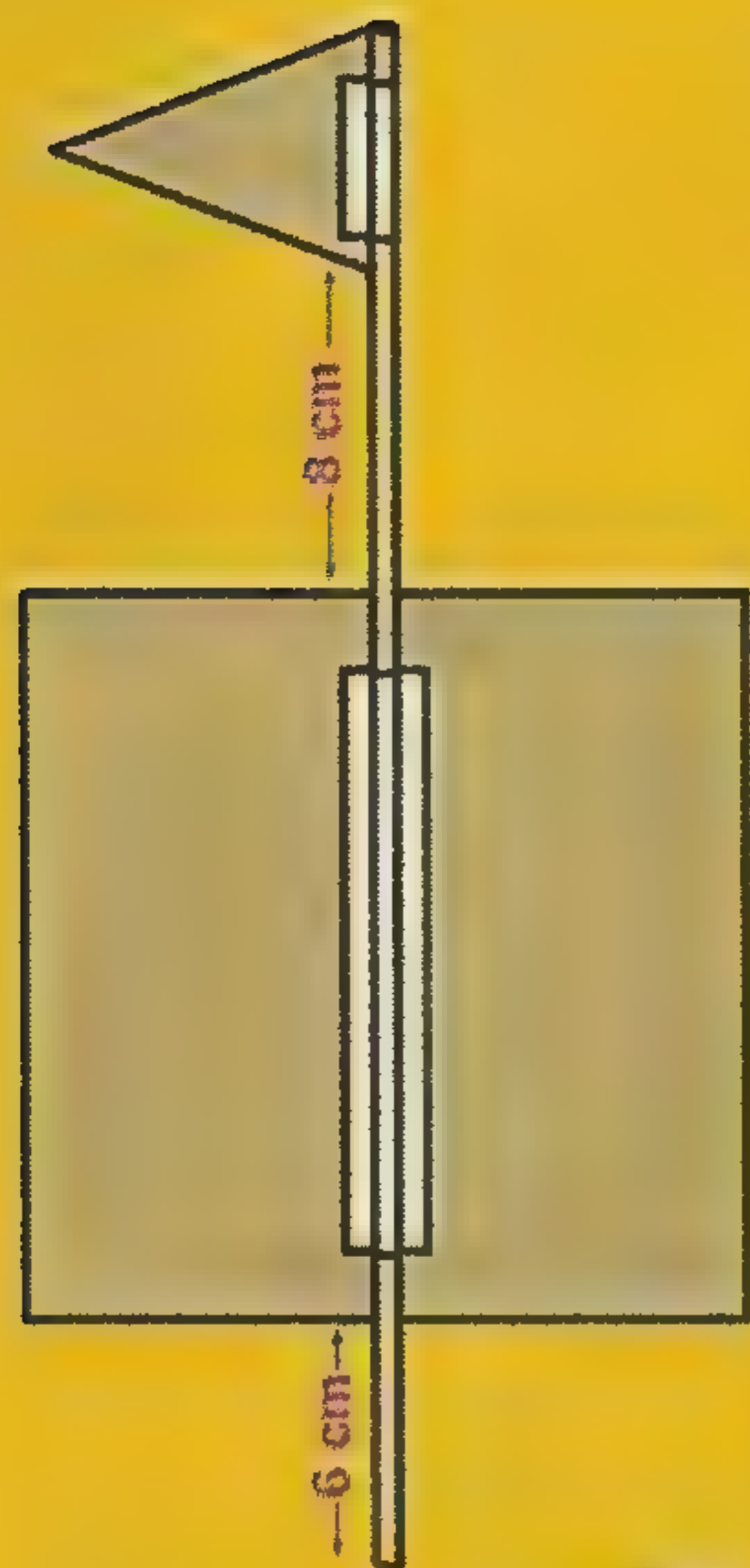
1 Recorte o papel sulfite seguindo as medidas.

2 Use o sulfite como molde para marcar a garrafa com a caneta. Depois, com a ajuda de um adulto, corte como mostra o desenho.

Dica: dobre a garrafa para começar a cortar.

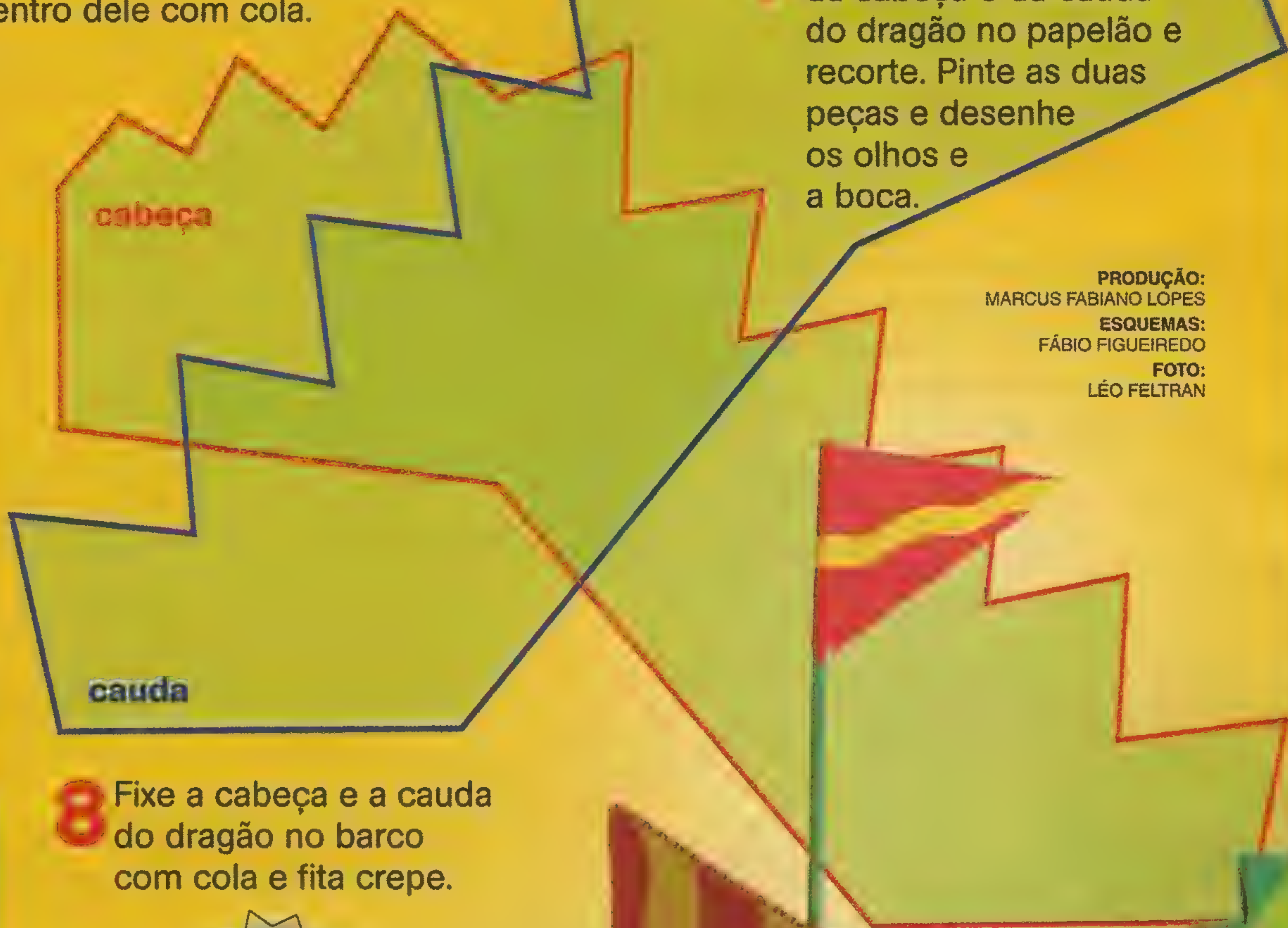
3 Corte sete pequenas aberturas em uma das laterais, a 2 centímetros de distância uma da outra. Faça o mesmo do outro lado.

VOCÊ SABIA QUE...

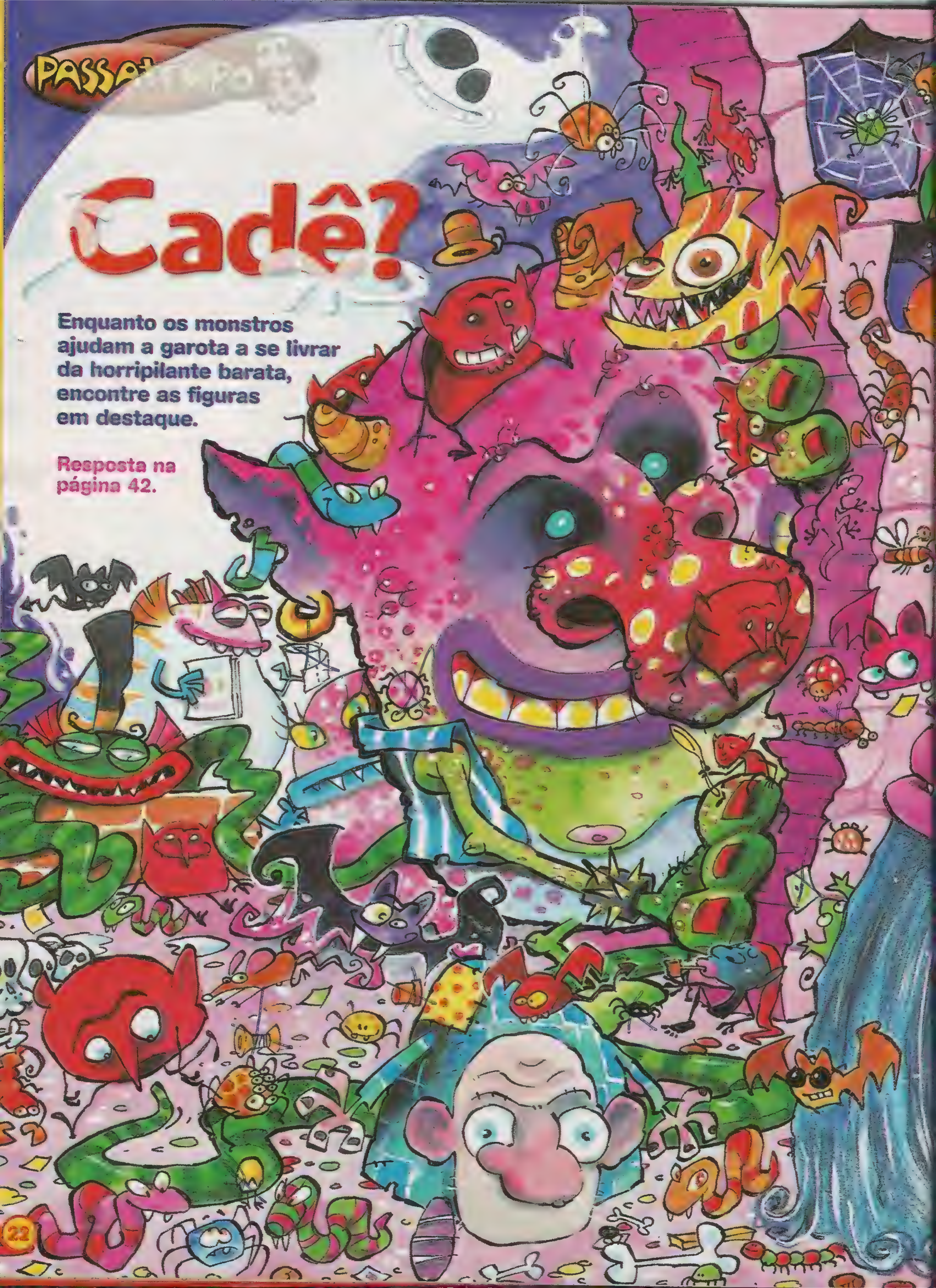
- A frente e a parte de trás dos barcos vikings eram mais altas, o que permitia que a embarcação se movimentasse para frente e para trás?
- A proa dos barcos costumava ter uma escultura de dragão?
- Os barcos eram feitos de madeira leve para que pudessem ser carregados por terra entre dois rios próximos?
- Os vikings viviam na região onde hoje ficam a Noruega, a Suécia e a Dinamarca, no norte da Europa?

4 Encaixe os palitos de sorvete nas aberturas, menos nas do meio. Cole.

5 Recorte no papelão a vela e a bandeira seguindo as medidas. Corte também a vareta para que fique com 38 centímetros. Depois, pinte tudo.

38 cm

6 Prenda a bandeira e a vela na vareta com fita crepe. Em seguida, encaixe a vela nas aberturas centrais do barco e fixe a vareta dentro dele com cola.

7 Copie os moldes da cabeça e da cauda do dragão no papelão e recorte. Pinte as duas peças e desenhe os olhos e a boca.

8 Fixe a cabeça e a cauda do dragão no barco com cola e fita crepe.

Por último, pinte o barco. Se quiser colocá-lo na água, deixe a parte de fora do casco e os remos sem pintura para que a tinta não solte.

PRODUÇÃO:
MARCUS FABIANO LOPES
ESQUEMAS:
FÁBIO FIGUEIREDO
FOTO:
LÉO FELTRAN

Cadê?
Enquanto os monstros ajudam a garota a se livrar da horripilante barata, encontre as figuras em destaque.
Resposta na página 42.
22

CERTO, CRIANÇAS! PRESTEM ATENÇÃO AGORA!
NESTE BIMESTRE, VOCÊS PODEM FAZER UMA PROVA...
...OU UMA MATÉRIA PARA O JORNAL DA ESCOLA.
JORNALISMO ESCOLAR
VOCÊS TERÃO DE PROCURAR ALGUÉM INTERESSANTE PARA UMA ENTREVISTA.
QUEM QUER FAZER O TRABALHO?
EU! EU, FESSORA!
SE LIGA! EU SOU O MELHOR!
EU TAMBÉM TÔ NESSA!
VOU FORMAR DOIS GRUPOS!
A DUPLA QUE TROUXER A MELHOR HISTÓRIA PRIMEIRO GANHA NOTA DEZ!
VACA E FRANGO CONTRA FLEM E EARL!
AH, QUAL É?
VOU DESCOLAR UM...
...FURO DE REPORTAGEM!
SE ALGUMA COISA FURAR, EU CONSERTO, IRMÃOZÃO!
IMPRENSA
IMPRENSA
FLASH
JESSE LEON MCCANY texto
TIM HARKINS arte
DIGITAL CHAMELEON cores
MARCELO ALENCAR tradução
A VACA E O FRANGO CRIADOS POR DAVID FEISS

CORRE, MANA!
TEMOS DE PROCURAR UMA NOTÍCIA QUENTE E VOCÊ FICA AÍ DE BOBEIRA?
LÁ, LÁ, LÁ! FRANGO, A GENTE NÃO VAI VENCER O FLEM E O EARL! ELES TÊM...
IMPRENSA
...UMA BICICLETA!
VUUUCH!
GRUNF!
VEM, VACA. EU DOU UM JEITO NISSO!
VOCÊ É UM AMOR, IRMÃOZÃO! IH, IH!
TOMARA QUE NINGUÉM ME VEJA ASSIM!
É HORA DE USAR A MINHA TÁTICA ESPECIAL DE REPORTAGEM PRA TIRAR ESSES DOIS DO CAMINHO!
OLHEM, RAPAZES!
UM URSO... NO BOSQUE...
...E PARECE QUE ELE ESTÁ COM O PAPAI NOEL!
CRIINCH!
OBA! ISSO DÁ MANCHETE DE PRIMEIRA PÁGINA!
VAMOS ATRÁS DELES!
EH, EH! CAÍRAM!
RUA DOS PATOS
IMPRENSA
SERIA DEMAIS!

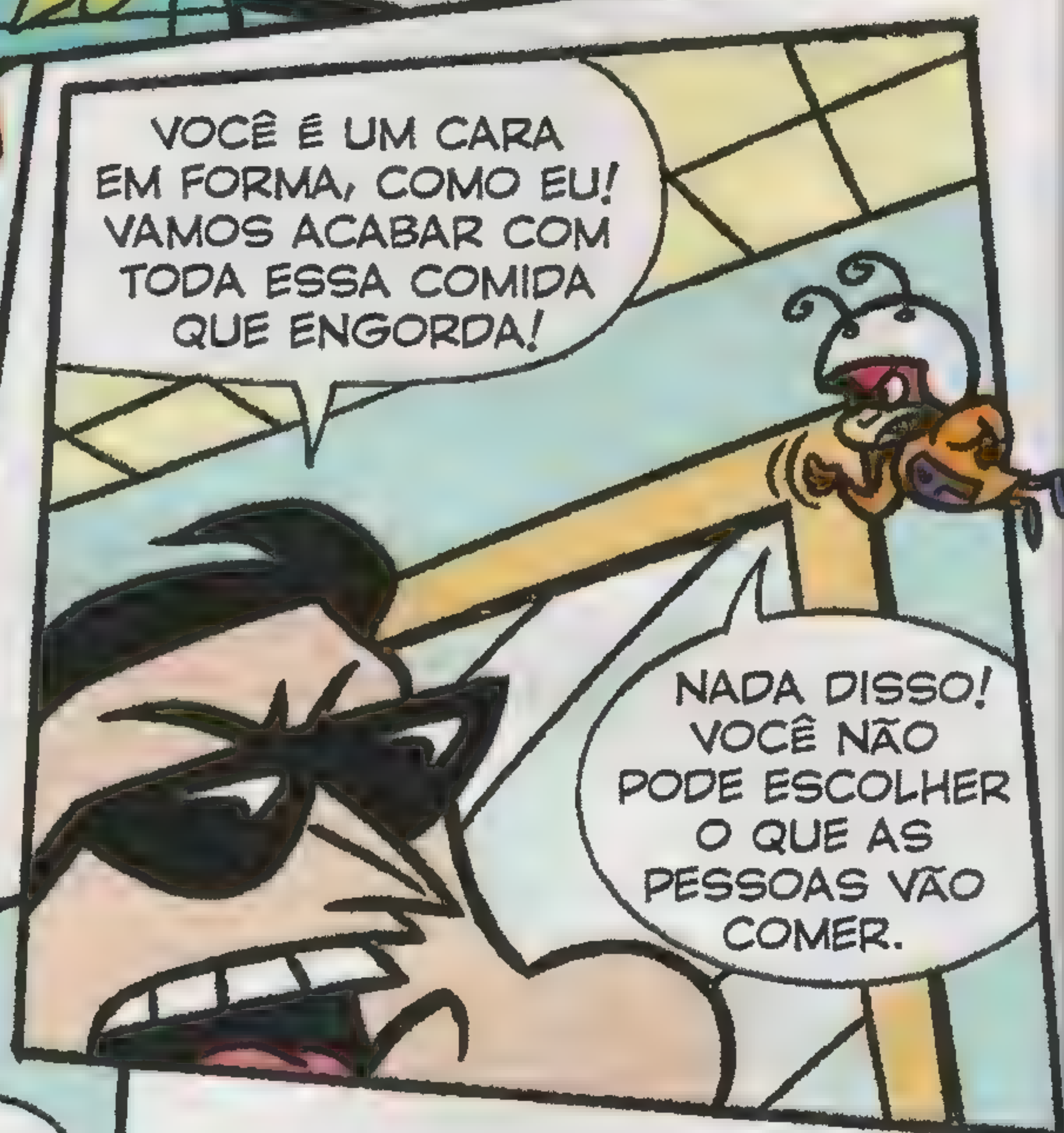
AGORA É SÓ ACHAR ALGUÉM INTERESSANTE PARA A ENTREVISTA!
MMMPFF! MMMPFF! MMMPFF!*
ESSE HOMEM TALVEZ CONHEÇA ALGUÉM PRA NOS INDICAR!
*TRADUÇÃO: PULA, PULA, PULA!
QUE CARA ESQUISITO! DEVE SERVIR PARA A MATÉRIA.
COM LICENÇA! CONTA PRA MIM... EI, VOCÊ!
bóing
bóing
PUF! A VIDA DE REPÓRTER É CHEIA DE RISCOS!
bóing
ENTÃO É ISSO QUE CHAMAM DE IMPRENSA, IRMÃOZÃO?
DESCULPA! PODEMOS CONVERSAR UM INSTANTINHO?
PO-O-OP!
O QUE VOCÊS QUEREM? POR QUE FICAM ME SEGUINDO?
SERÁ QUE NÃO POSSO PULAR POR AÍ SOSSEGADO?
QUEREMOS ENTREVISTAR VOCÊ PRO JORNAL DA ESCOLA!
AAH! POR QUE NÃO DISSE ANTES?
ESTOU AO SEU DISPOR!
QUE TAL UMAS FOTOS EXCLUSIVAS?
VALEU!

FLASH
ISSO! DÊ UM GRANDE SORRISO PROS LEITORES!
FLASH
FAÇA UMA POSE LEGAL!
FLASH
V-VEJA ISSO!
IRC!

E AGORA, CRIANÇAS?
QUEREM QUE EU CONTE OS MEUS SEGREDOS? OU PREFEREM QUE EU FALE DA MINHA INFÂNCIA?
NÃO! JÁ TEMOS AS PROVAS... DIGO, MATERIAL PRA REPORTAGEM!
TCHAU, MOÇO!
ESPEREM! MINHA HISTÓRIA VAI MATAR VOCÊS DE RIR.
A GENTE OUVE MAIS TARDE!
IAAAU! MAMÃE!
TENHO DECLARAÇÕES BOMBÁSTICAS!
QUEREM QUE EU REVELE MEUS FANTASMAS INTERIORES?
MATAR, BOMBAS...? ESSE CARA É UM PERIGO!
EU SALVO A GENTE!
FLING
LIGUEM PRA MIM!
ESTOU SALVO!
SLAM

DEPOIS...
HORRÍVEL!
ABSURDO!
SEM COMENTÁRIOS!
PÉSSIMO!
EU DESISTO!
NÃO ACREDITO! EU DOU AOS DOIS UMA MISSÃO NOBRE E VOCÊS ME TRAZEM ESSAS FOTOS PATÉTICAS?
AINDA BEM QUE O FLEM E O EARL VOLTARAM COM UMA REPORTAGEM BELÍSSIMA SOBRE UM VELHO QUE CUIDA DOS URSOS NO BOSQUE!
HÁ QUEM ACREDITE QUE ELE SEJA O PAPAI NOEL!
JORNALISMO MIRIM
AB
BAH! EU E MEU GRANDE BICO!
MMPFF!*
*TRADUÇÃO: "FIM!"

FORMIGA ATÔMICA
CHAMANDO FORMIGA ATÔMICA!
É O CHEFE DE POLÍCIA!
UM SUPERVILÃO ESTÁ ROUBANDO TODAS AS DOCERIAS DA CIDADE!
TEMOS MUITAS RECLAMAÇÕES DE QUE JÁ ESTÃO FALTANDO BRIGADEIROS!
MEXA-SE!
PODE DEIXAR, CHEFE!
ESPERO QUE O LADRÃO TENHA DEIXADO ALGUM QUINDIM! É O MEU DOCE FAVORITO!
LÁ VAI A BIÔNICA!
FORMIGA ATÔMICA!
FORMIGA ATÔMICA
FORMIGA ATÔMICA em
DIETA JÁ!
MICHAEL EURY texto
BILL ALGER arte
DAVE TANGUAY cores
MARCELO ALENCAR tradução

BOMBAS DE CHOCOLATE E ROSQUINHAS... BAH!
O REGIMÃO VAI LIVRAR O MUNDO DESSES PERIGOS AÇUCARADOS!
DOCES
ROSQUINHAS DE COCO
ZUUUPT!
A FESTA ACABOU, REGIMÃO! ENTREGUE-SE!
VOCÊ ESTÁ PRESO POR ROUBAR A DOCERIA!
QUÊ? FORMIGA ATÔMICA?
VOCÊ É UM CARA EM FORMA, COMO EU! VAMOS ACABAR COM TODA ESSA COMIDA QUE ENGORDA!
NADA DISSO! VOCÊ NÃO PODE ESCOLHER O QUE AS PESSOAS VÃO COMER.
VOCÊ QUE PENSA... SIRVA-SE, HERÓI!
PUUF! PUUF! PUUF!
IAU!
ORA! ORA! ELE NÃO É UM DOCE DE PESSOA?

TCHAU, PEQUENO AMIGO! JÁ PEGUEI TUDO O QUE QUERIA AQUI!
HÁ OUTROS DOCES ESPERANDO POR MIM.
EU AINDA PEGO VOCÊ!
VIEMOS O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL, AMIGÃO! SÓ PARAMOS PRA TOMAR UM SORVETE!
PODEM ME DAR UMA MÃOZINHA, GUARDAS?
ESSA, NÃO! CHEGAMOS TARDE DE NOVO!
É A QUINTA DOCERIA QUE ELE ROUBA HOJE.
ISSO SEM FALAR NOS SUPERMERCADOS. QUASE NÃO HÁ MAIS DOCES NA CIDADE.
AJUDEM AQUI, SIM?
TÁ BOM! FAÇO ISSO SOZINHO!
AFINAL, SOU UM HERÓI!
POP!
ÓTIMO! O REGIMÃO DEIXOU UMA TRILHA DE AÇÚCAR!
LÁ VAI A BIÔNICA, FORMIGA ATÔMICA!
DOCERIA MELADO
BOA SORTE!
GUARDE UM BOMBOM PRA MIM!

CRÁÁS!
INTRUSO! INTRUSO!
INICIAR DEFESA COM BOLACHAS!
BOMBONS
DOCES
DOCES
CHICLETES
VAPT! VUPT!
BALAS
BALAS
BALAS
ENTÃO ESTE É O ESCONDERIJO DO VILÃO!
NOSSA! AQUI TEM COMIDA SUFICIENTE PRA ABASTECER UMA LANCHONETE POR UM ANO!
BALAS
UAU! NESSA MÁQUINA MALUCA, ESSAS BOLACHAS NÃO FAZEM MESMO NADA BEM!
O MEU GOLPE LIQUIDIFICADOR VAI DAR UM JEITO NISSO. SOU CRAQUE EM TRITURAR BOLACHAS PRA FAZER PAVÊ.
CRUNCH! CRUNCH!
CRUNCH! CRUNCH!
ATIVAR CREME DE CHOCOLATE!
BLUB! BLUB!
OH-OH!
O REGIMÃO DESCOBRIU MEU PONTO FRACO...
CHOCOLATE! SÓ HÁ UMA COISA A FAZER!

CHUUUUP!
BURP!
OPS! FOI MAL!
EI! VOCÊ COMEU TODO O MEU CHOCOLATE! SUA MÃE NÃO O ENSINOU A DIVIDIR?
VAI PAGAR POR ISSO, INSETO!
CHOCOLATE TODO DIA É O SEGREDO DA ENERGIA, SABIA?
AGORA, EXPERIMENTE ESSA DELÍCIA ANTES DE LEVÁ-LO PRA POLÍCIA!
CATA-PIMBA!
JÁ CHEGA! RENDA-SE, REGIMÃO! VOCÊ NÃO É PÁREO PARA BIÔNICA, A FORMIGA ATÔMICA!
HÃ? ELE É UM... ROBÔ?
FZZT! POP! PFFF!

FIQUE LONGE DESSES DOCES! É TUDO MEU, OUVIU?
VOCÊ É O VERDADEIRO BANDIDO!
SEU PLANO ERA CONSEGUIR TODOS OS DOCES DA CIDADE! QUE CARA GULOSO!
EXATO! E AGORA QUE DETONOU MEU ROBÔ...
JUJUBAS
BOMBONS
BALAS
DISPARADOR DE DOCE DE LEITE
...VOCÊ VAI VIRAR DOCE DE LEITE!
SPLOOSH!
IRC! QUE MELECA! COMO ISSO GRUDA!
MAIS UM DISPARO E VOCÊ VAI FICAR TÃO PESADO QUE NÃO PODERÁ LEVANTAR DO CHÃO!
ESPERE, AÍ! VAI DESPERDIÇAR TODO ESSE DOCE EM MIM?
POR QUE VOCÊ NÃO EXPERIMENTA UM POUCO? TÁ UMA DELÍCIA!
DISPARADOR DE
DOCE DE
EI, TEM RAZÃO!
DISPARADOR DE
JÁ OUVIRAM DIZER QUE O PEIXE É PEGO PELA BOCA?
ESSE É O MEU DOCE PREFERIDO!
SEU PLANO CHEGOU AO FIM! VOU LEVAR VOCÊ PARA A POLÍCIA E DEVOLVER TUDO!
A GENTE PODE TOMAR UM MILKSHAKE NO CAMINHO?
A FORMIGA ATÔMICA SALVOU A CIDADE DE NOVO!
OBA! VAMOS COMEMORAR COM UM DOCINHO!
FIM

LABIRINTO

Que caminho o ajudante deve fazer para levar todas as peças ao mecânico sem passar duas vezes pelo mesmo ponto?

Resposta na página 42.

ALEXANDER

Participe mandando a sua piada para:

Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar - São Paulo - SP
CEP 05425-902

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Como acabam os jogos entre patos?
Empatados.
Kaio Magno F. de Souza
Por e-mail

O que é branco quando está sujo e preto quando está limpo?
O quadro-negro.

Que bicho tem 54 pernas e quatro dentões?
Não sei.
Mas, se você encontrar um, fuja correndo.
Raphael Maia Rios
Santa Bárbara d'Oeste – SP

O que é que tem 28 pés?
Quatro pessoas sentadas em quatro cadeiras em volta de uma mesa.
Rafael Bertasso Capellini
Marília – SP

São três irmãos: um já morreu, o segundo vive entre nós e o terceiro mandou avisar que logo vem. Quem são eles?
Passado, presente e futuro.
Paulo Sérgio, 12 anos
Bauru – SP

Qual é o cúmulo do baixinho?
Subir na escada para amarrar o tênis.
André F. A. Silva Vilar
Varginha – MG

Qual ave ninguém quer sobre a cabeça?
O galo.
Ana Jorge
Birigüi – SP

O que está sempre à sua frente em uma caminhada?
O próximo passo.
Lucas Camargo
São Paulo – SP

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparador Digital: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Cristiane Yamazato (texto), Eduardo Perácio (revisão), Fernando Esselin (texto), Roberta Vigano (texto) e Tatiana Penido (texto)
www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Contas:** Fábio Santos, João Eduardo Dias, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425 902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Bl.c. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1405, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Americas, CEP 86076-[illegible], Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** – Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: [illegible]-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP [illegible], tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, [illegible], sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., [illegible]-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, [illegible], tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – [illegible], 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-[illegible] **Salvador-BA** – Av. Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed. Espaço [illegible], AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: [illegible] **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP [illegible] e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S.A. **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Herois, [illegible], Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, [illegible], Nova, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Placar, [illegible] National Geographic, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo, Vida Simples **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Faça e Venda, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 201, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

Cada monstro tem seu par com o mesmo número de olhos. Menos um. Quem é ele?

Fique de olho

BIBY

Resposta na página 42.

ESCREVA PARA A GENTE:
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

A Rafaella Martini, de 10 anos, mandou sua foto com a Layla.
CURITIBA – PR

Olá, RECREIO!
Gostaria que vocês criassem duas novas seções na revista, uma mostrando como cuidar de cães e outra sobre escola e comportamento.
AMANDA INÁCIO DE BRITO
RIO DE JANEIRO – RJ

Olá, amigos!
Gosto muito da revista, pois ela me ajuda a descobrir coisas novas. Queria que ler mais matérias sobre a vida no antigo Egito.
LUCAS UBACK
LUCÉLIA - SP

O Matheus Caversan, de 11 anos, diz que está pronto para ser um arqueólogo.
MONTE APRAZÍVEL – SP

O Émerson S. Scaranelo, de 10 anos, desenhou o Pedro em ação na Trilha do Tesouro.
ARAÇATUBA – SP

Este é o desenho do Ricky, de 10 anos. Ele curte muito a seção *Bichos* porque seu pai é professor de ciências.
ITANHAÉM – SP

A Rosana Oliveira, de 10 anos, deu um close no Bob Esponja.
LAVRAS – MG

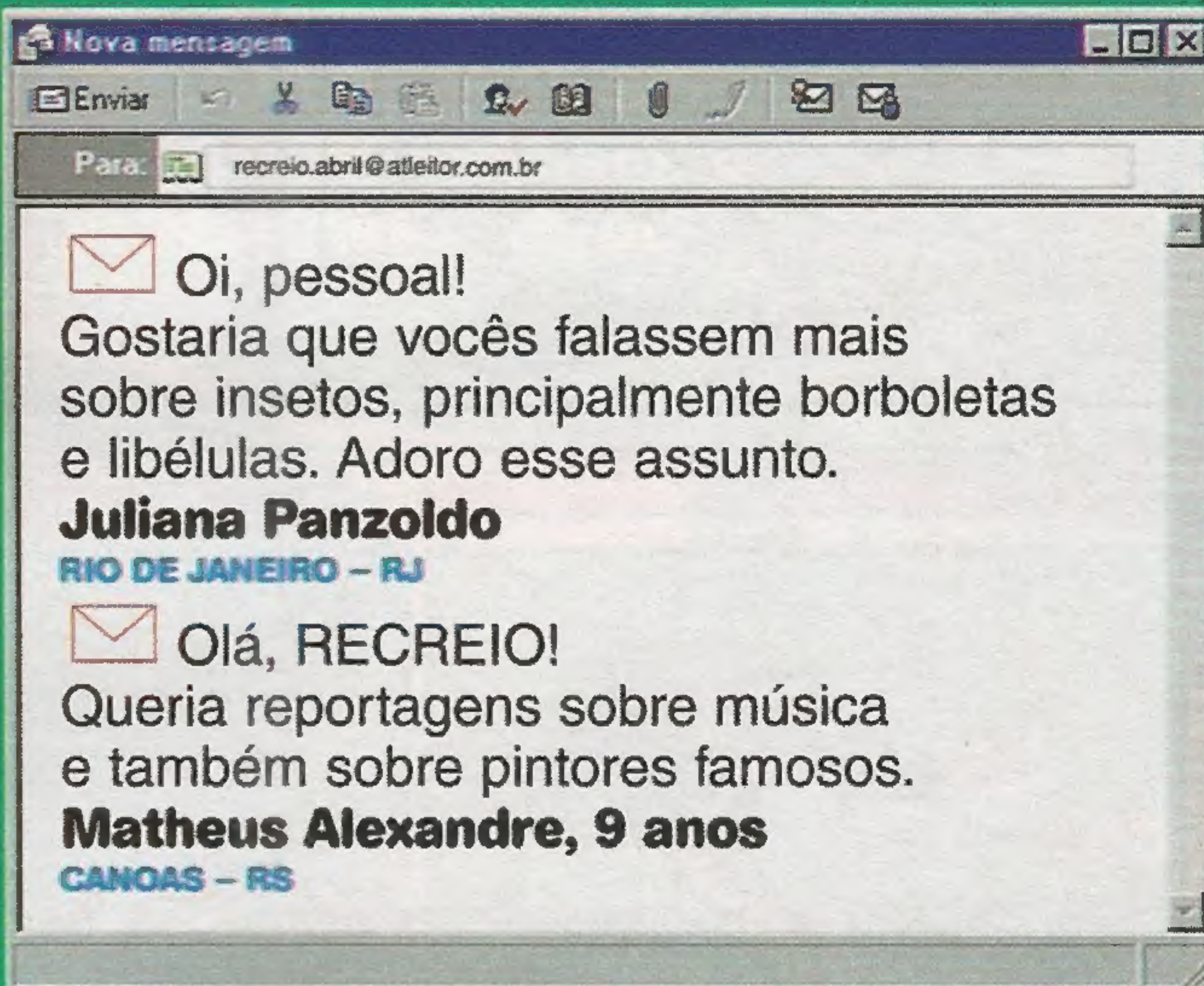
Adoro ler e queria que a seção *Era uma vez* tivesse mais espaço.
CLÁUDIO GERMOLIATO
PORTO FELIZ – SP

Esta é Renata B. Casella, que se amarra na RECREIO.
SÃO PAULO – SP

Quem é que não gosta de andar de bicicleta? O Thales Alexandre Ribeiro adora.
PEDRALVA – MG

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi, pessoal!
Gostaria que vocês falassem mais sobre insetos, principalmente borboletas e libélulas. Adoro esse assunto.
Juliana Panzoldo
RIO DE JANEIRO – RJ

Olá, RECREIO!
Queria reportagens sobre música e também sobre pintores famosos.
Matheus Alexandre, 9 anos
CANOAS – RS

A Rayane Marinho Rosa, de 10 anos, é fã das Meninas Superpoderosas.
VILA VELHA – ES

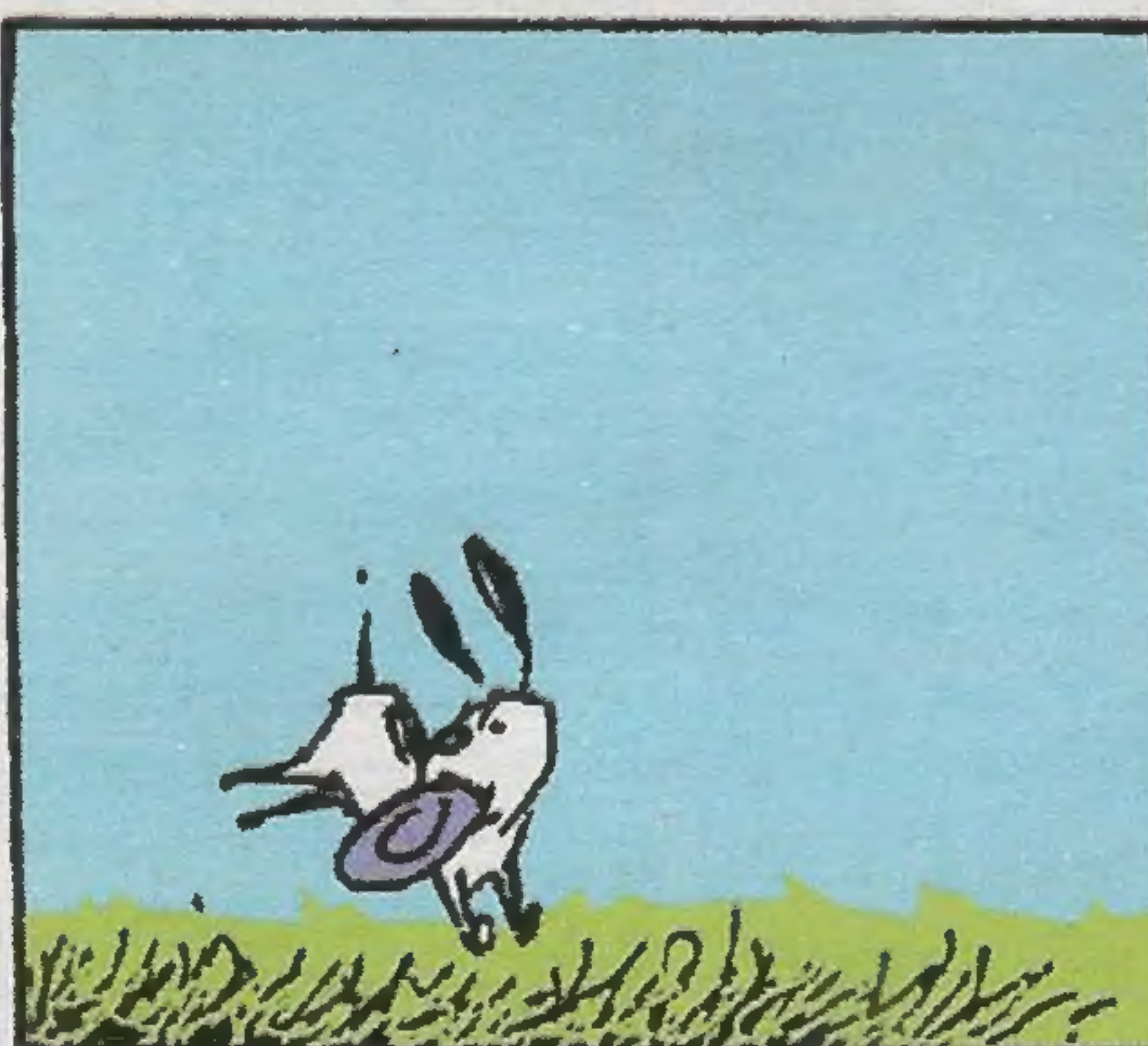
O Frederico Noremati curte a natureza e tirou esta foto no PETAR (Parque Estadual Turístico do Alto Ribeira).
SÃO PAULO – SP

Bichos

por Fred Wagner

Animatiras

por Jean Galvão

Aumiau

por Patrick MacDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 19

- A ANABELA
- B FLORISBELA
- C FLORINDA
- D MINERVA
- E DUDA
- F JULICA
- G VIVI

Páginas 22 e 23

Página 37

Página 39